KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno IX
NUMERO 101 - NOVEMBRE 2000

Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna

Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini

Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi

Redazione Kappa Srl:
Monica Carpino, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Andrea Renzoni, Marco Tamagnini, Serena Varani

Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)

Adattamento Testi:
Andrea Baricordi

Lettering
Alcadia Snc

Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc

Grafica e Impaginazione:
Marco Tamagnini

Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Keiko Ichiguchi, Simona Stanzani, Mieko Sugawara, il Kappa

Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Emilia Mastropierro, Sergio Selvi

Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna

Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)

Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)

Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419

OH, MIA DEA! - **Keiichi Morisato** telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso: la dea **Belldandy** lo invita a esprimere un desiderio che però li vincola indissolubilmente l'uno all'altra. La convivenza si trasforma poco alla volta in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, e da decine di creature... divine e demoniache!

EXAXXION - Terrestri e alieni di Riofard convivono sulla Terra da dieci anni, ma questi ultimi non svelano agli umani i segreti della loro tecnologia antigravitazionale pur permettendo loro di farne uso. **Hosuke Kano**, scienziato radiato dall'albo, è convinto che i fardiani progettino la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il figlio **Hoichi "Ganchan" Kano** e la sensuale androide **Isaka Minagata**. Il Ministro degli Esteri fardiano **Sheska** assume il grado militare di generale e dichiara la Terra colonia di Riofard: il vecchio Hosuke convince il figlio a pilotare il gigantesco robot **Exaxxion**, e gli alieni scoprono di essere impotenti contro quella che in realtà è una potentissima macchina da guerra fardiana dispersa nell'antichità. **Akane Hino** (compagna di classe di Hoichi) e **Reiko** (la madre del ragazzo) vengono catturate e interrogate, ma Hoichi riesce a recuperarle. Ad Akane è però stata impiantata una microspia che si inserisce nel sistema di controllo dell'Exaxxion come un virus, costringendo Hoichi ad abbandonare il robot per permettere a Isaka di contrastare l'hackeraggio, fondendosi con la ragazzina. Intanto il golpe di Sheska prende definitivamente il via, sottraendo materiale fardiano top secret e preparandosi a inviare sulla Terra un congegno dotato di XXX Unit come l'Exaxxion. Liberata Akane dal virus, Isaka resta 'contagiata' dai sentimenti della ragazzina, e così permette a Hoichi di rientrare nell'Exaxxion aiutandolo a eludere gli ordini del vecchio Hosuke, permettendogli di andare a liberare i 'suoi' genitori...

NARUTARU - Durante le vacanze estive la frenetica **Shiina** trova un buffo essere che tiene con sé e battezza **Hoshimaru**. Sulla via del ritorno l'aereo che trasporta Shiina – della ditta Motoki per cui lavora il padre - subisce l'attacco di una misteriosa creatura volante. La ragazzina riesce a mettere in salvo se stessa e i piloti grazie ai poteri di Hoshimaru e all'aiuto di una misteriosa giovane a bordo di un assurdo velivolo. Rientrata a casa, Shiina fa amicizia con **Akira Sakura**, una ragazzina che possiede En Soph, una creatura simile a Hoshimaru, a cui però è collegata mentalmente. Le due decidono di indagare sui due misteriosi incidenti che hanno coinvolto di recente la compagnia aerea, ma vengono aggredite da **Komori**, un ragazzino in possesso di un terzo essere simile ai loro che propone ad Akira di affiancarlo per plasmare il mondo a suo piacimento. Hoshimaru si sbarazza di lui, ma la mente di Akira inizia a vacillare. Alcuni giorni dopo, non avendo più notizie di Komori, tre suoi coetanei impegnati nella missione di dare vita a una nuova società dominata dall'uguaglianza decidono di indagare sulla scomparsa del collega. Contemporaneamente le autorità istituiscono un comitato segreto composto da tecnici e militari con il compito d'indagare sulle strane apparizioni che costellano i cieli internazionali. Il giovane e dispotico **Tatsumi Miyako** ha il comando delle operazioni, mentre la dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina, è incaricata di condurre le ricerche facendo le più ardite ipotesi sull'identità degli oggetti volanti che – qualunque sia la loro provenienza – mostrano numerosi elementi in comune con i draghi delle leggende internazionali. Qualche tempo dopo, una strana creatura con le sembianze di un angelo abbatte i caccia pilotati dal padre di Shiina e da un collega: il primo si salva, mentre il secondo muore. E mentre le autorità depistano i mass media attribuendo la colpa all'inefficienza della compagnia aerea, Akira riceve un preoccupante messaggio da qualcuno che, evidentemente, sa di En Soph e Hoshimaru...

KAMIKAZE - Nei tempi antichi il mondo era governato in armonia dalla filosofia naturale chiamata **Amanarinomichi**, secondo la quale tutto l'universo era composto da cinque elementi: **utsuho** il cielo, **hani** la terra, **kaze** il vento, **ho** il fuoco e **mizu** l'acqua. A causa dell'evoluzione gli **hanibito** (gli uomini della terra) si sparpagliarono in ogni angolo del mondo, dando poi origine, cinquemila anni fan, a cinque differenti **tribù kegainotami**. Ognuna di esse era dotata di particolari capacita' legate a uno dei cinque elementi base di Amanarinomichi: gli **hanibito** avevano la forza della terra, i **mizubito** la forza dell'acqua, gli **hobito** la forza del fuoco, i **kazebito** la forza del vento e gli **utsuhobito** la forza del cielo. Ma con lo sviluppo della civiltà i kegainotami persero il loro spirito di coesistenza con la natura e le loro capacita', divenendo gli attuali esseri umani. Poi, nell'anno Mille, fecero la loro comparsa le **Ottantotto Belve**, esseri demoniaci indipendenti dai cinque elementi, anelanti solo alla distruzione e al caos. Ma proprio mentre l'uomo era sull'orlo dell'estinzione, giunsero cinque **Matsurowanu Kegainotami**, guerrieri discendenti dall'antica stirpe dotata dei poteri elementali, a imprigionare le Ottantotto Belve in un'altra dimensione. Poco prima di essere scacciate, le Ottantotto Belve manipolarono i guerrieri del cielo, del fuoco e del vento, imponendo ai loro discendenti di operare per la distruzione dei sigilli, combattendo contro gli esponenti della terra e dell'acqua, liberi dal controllo demoniaco. I sigilli da spezzare sono i cinque Torii, i portali sacri, che ogni tribù kegainotami aveva il compito di custodire. Per distruggerli, devono essere cosparsi del sangue dei relativi kegainotami. **Misao Mikogami**, da poco conscia di essere la Dama dell'Acqua, è stata rapita da **Higa**, il Signore del Fuoco. Solo **Kamuro Ishigami**, l'Uomo della Terra, può ora impedire che il sacrificio avvenga, ma è solo contro tutti. Al suo fianco ci sono solo la giornalista **Keiko Mase**, la piccola **Beniguma** (abbandonata dai rapitori) e il suo cane **Lancelot**. Tornato al paese della Tribù della Terra per ottenere consiglio, Kamuro trova però solo morte e tre nemici pronti a ucciderlo...

NOISE - L'agente **Musubi Susono** è impegnata nella ricerca di un'associazione criminale che rapisce bambini dai quartieri popolari e li usa per orribili esperimenti. Durante il ritrovamento di uno dei laboratori, però, il suo collega **Clauser** sparisce nel nulla. Le autorità, non trovando nulla di ciò che lei dichiara di aver visto, non le credono e le sospendono la possibilità di usare armi. Ma Musubi è intenzionata a capire, e si procura delle armi di contrabbando per tornare a indagare privatamente. Quando ritrova il suo collega, però, scopre che una sorta di folle sacerdote l'ha trasformato in una creatura da incubo grazie – a suo dire – alla forza del caos richiamata dalle reti. Solo un'arma sembra in grado di avere effetto su di lui, e cioè una misteriosa spada-frusta sottratta al contrabbandiere d'armi...

---

sommario

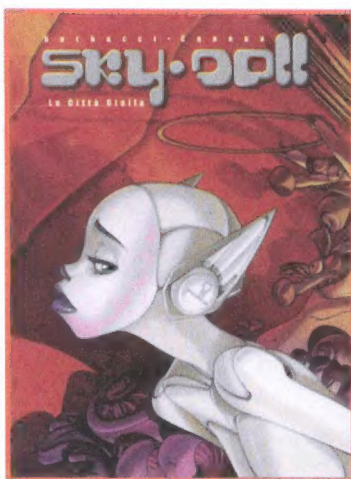
ATTENZIONE.
QUESTA RIVISTA CONTIENE MANGA, E PERTANTO NUOCE GRAVEMENTE ALLA SALUTE.
CHI LEGGE MANGA DANNEGGIA ANCHE TE.
DIGLI DI SMETTERE.

TREMATE, TREMATE, LE STREGHE SON TORNATE!

E' iniziata la caccia alle streghe del nuovo millennio.
Questo succede per tre motivi fondamentali:
1) Le istituzioni faticano a mettere le mani addosso a chi si occupa di pedofilia, per cui è necessario trovare qualche capro espiatorio a portata di mano per rassicurare le masse. In questo modo, il 'popolo' è contento, vede che la giustizia 'segue il suo corso', e si sente protetta dai mostri che si annidano nell'oscurità. Mentre, in realtà, non è cambiato assolutamente nulla.
2) I media hanno trovato nel termine 'pedofilia' il più grande alleato per aumentare tirature, vendite e spettatori. Per questo motivo non ci si fa scrupolo a pubblicare notizie senza nemmeno verificarne la fonte o la veridicità. Grazie alle agenzie che procurano tali notizie, le testate d'informazione possono tranquillamente limitare la propria responsabilità, 'lanciando il sasso e ritirando la mano' subito dopo. In questo modo, chi viene diffamato non può rivalersi su nessuno, in quanto la notizia è "semplicemente riportata".
3) Come sempre accade in clima di 'caccia alle streghe', la gente si lascia prendere dalla paura (generata dalla disinformazione dilagante operata prevalentemente dai mass media) e, in alcuni casi, dalla coscienza sporca. Nel primo caso, centinaia di genitori vengono terrorizzati da quotidiani e telegiornali, per cui il livello di paranoia sale tanto da costringerli a vedere la pedofilia anche dove non c'è. Nel secondo caso, il più grave, entra in azione il meccanismo di autodifesa, e cioè "giudicare per non essere giudicati". Molto spesso, infatti, la malizia è solo nella mente di chi accusa, e non in quella dell'accusato. Un celebre motto popolare dice che «la prima gallina che canta ha fatto l'uovo». Forse, una buona percentuale di coloro che accusano il prossimo di misfatti legati alla pedofilia cerca semplicemente di distogliere l'attenzione da sé per qualche motivo noto solo a lui.
Veniamo ai fatti.
Dragon Ball è ora tacciato di essere un fumetto che può ispirare comportamenti pedofili. Questo per via delle scene in cui il Maestro Muten sbircia sotto le gonne di Bulma, o perché Goku appare con i suoi attributi scoperti.
Ognuna di queste scene è calata in un contesto umoristico, ed è davvero difficile credere che qualcuno possa sentirsi offeso (o, peggio, stimolato sessualmente) da scene di questo genere, che sono semplicemente ridicole, e distanti anni luce da qualsiasi forma di pornografia.
Dragon Ball è il fumetto più seguito al mondo dopo "Topolino", letto da un pubblico di tutte le età. Tacciare **Dragon Ball** di pedofilia significa semplicemente mettere in discussione l'integrità morale e psichica di un quarto della popolazione mondiale. D'altra parte, si sa, quando una compagnia, un prodotto o – in questo caso – un personaggio hanno tanto successo, l'invidia e il sospetto giocano brutti scherzi, e si cerca in tutti i modi di affossarne la fama con stratagemmi squallidi come la diffamazione. E la situazione diventa ridicola quando si pensa che, per quanto riguarda **Dragon Ball**, le stesse immagini vanno in onda da anni e anni ogni giorno sugli schermi televisivi delle reti più popolari, nella fascia pomeridiana.

Ora, il problema che si pone è proprio l'inverso. Chi legge **Dragon Ball** deve dunque considerarsi pedofilo? Grazie alla logica, al buon senso e alla cognizione di causa (chi legge **Dragon Ball** *sa bene* di avere fra le mani una storia d'avventura infarcita di umorismo e azione) sappiamo bene che non è così.
Grazie alla disinformazione operata in questi giorni dalla stampa, chi legge un albo di **Dragon Ball** (o di un qualsiasi altro manga, visto che ora si sta cercando di tacciare *tutto* il fumetto giapponese di questo) rischia di attirare su di sé occhiate di disapprovazione e giudizi negativi di ogni genere.

Invitiamo pertanto chiunque si fosse ritenuto offeso in questo senso dai recenti articoli apparsi sui quotidiani nei giorni scorsi a far sentire la propria voce, spiegando in assoluta tranquillità la situazione alle associazioni che si sono fatte promotrici della campagna anti-manga (vedi il sito internet di CittadinanzAttiva, responsabile della denuncia di **Dragon Ball**, all'indirizzo http://www.cittadinanzattiva.it/). Il rischio non è tanto quello di perdere o non perdere **Dragon Ball**, quanto quello di permettere ancora una volta alla disinformazione e alla paura di vincere sulla ragione e sul buon senso. Oggi potremmo perdere la possibilità di leggere un fumetto. Domani potremmo rischiare di essere condannati per aver fatto satira. E in futuro?
Ogni piccolo passo indietro è un enorme passo indietro, e ultimamente se ne stanno facendo tanti.
Kappa boys
***«Nulla è più terribile di un'ignoranza attiva»* J. W. Goethe**

Hiroki Yagami
G-TASTE 4
88 pagine, ¥ 1.333, Kodansha
Da sempre impegnato nella presentazione più o meno discutibile delle grazie femminili, Hiroki Yagami è apprezzato come autore di manga fin dagli anni Ottanta, anche se per lui il successo è arrivato grazie a un recente cambiamento di rotta. Precedentemente impegnato in storielle costellate di poliziotte che in un modo o nell'altro finivano per restare involontariamente nude alla fine degli episodi, ha iniziato a farsi largo nel campo dell'illustrazione cambiando quasi radicalmente il proprio stile, e passando da faccini tondi e occhi grandi a proporzioni più simili a quelle reali, con le inevitabili 'aggiunte' del caso. Ora la sua serie-non-serie di maggior successo è proprio **G-taste** (qui alla sua quarta uscita) che include illustrazioni, ministorie a fumetti (più che altro singole situazioni), pagine 'interattive' da sfogliare in maniera particolare (per avere l'impressione di svestire le donnine rappresentate) e giochini per veri maniaci del genere fetish. Pur non eccedendo nella scabrosità delle immagini, Yagami compensa abbondantemente attraverso gli argomenti, i contenuti e gli ammiccamenti rendendo il suo lavoro più 'hard' di quanto possa sembrare a prima vista. E anche un tantinello sciovinista, se vogliamo: le situazioni tendono infatti a presentare le protagoniste unicamente come begli oggetti ornamentali, piuttosto che come bombe sexy con le redini ben strette in mano. Chi gradisce particolarmente gli stereotipi erotici internazionali (che i giapponesi hanno 'catalogato' e resi tutti loro), ecco quindi un bel volume ricco di cameriere, hostess, mistress e donne gatto, nella maggior parte dei casi legate, imbavagliate o rese succubi da qualche altra prodezza del genere. **K**

Barbucci - Canepa
SKY DOLL
48 pagine, L. 29.000, Vittorio Pavesio Productions
E se Dio fosse il gestore di un autolavaggio, e i suoi 'angeli' pettorute bambole meccaniche pronte a tutto per la gloria dell'azienda? In un bizzarro universo a metà fra il tecnologico e l'ultraterreno si muovono i personaggi stressati da un clima para-religioso dominato dalle leggi del marketing, spaccato in due dalle fazioni sostenitrici di due culti avversari, i quali fanno capo ciascuno alla sua Papessa. Lodovica – la rappresentante carnale del culto - è attualmente l'unico capo carismatico ancora esistente, e abbaglia i suoi fedeli con effetti speciali a base di piaghe sanguinanti a getto e inceneritori laser. Agape – la rappresentante spirituale – è invece sparita da qualche tempo, lasciando i suoi seguaci a sperare in un suo ritorno. La protagonista, la bambola-angelo Noa, riesce per puro caso a evadere e incontra Roy e Jahu, che la tengono con loro. E, nel frattempo, qualcosa nel sistema di cancellazione di memoria della bambola inizia a non funzionare come dovrebbe... Il magico duo di autori, Alessandro Barbucci e Barbara Canepa, riesce a mettere insieme la classe della bande dessinée alla francese, l'immediatezza del manga nipponico e la gradevolezza del segno disneyano cinematografico, con una disinvoltura mai vista prima d'ora. Nello spazio di quarantotto pagine magnificamente colorate viene presentato un intero universo completamente diverso da quelli a cui ci ha abituato ultimamente il fumetto internazionale, ricco di particolari sia visivi, sia relativi alla trama, e il tutto – incredibile a dirsi – senza mai peccare di autocompiacimento. Questa prima parte della saga, intitolata **La Città Gialla**, lascia ben sperare nel futuro del fumetto italiano, che per farsi notare in patria ultimamente viene prima costretto a 'farsi le ossa' all'estero: prima di essere pubblicato dalla casa editrice torinese, infatti, **Sky Doll** ha avuto i suoi natali in Francia per la Soleil. E poi non veniteci a dire che in Italia non esistono nuovi talenti! **AB**

Baricordi, Pellicioni, Hiromoto
GIOCO DI RUOLO UFFICIALE DEI MANGA
88 pagine, L. 20.000, Kappa Edizioni

Il Gioco di Ruolo Ufficiale dei Manga nasce per un'esigenza ben precisa: molti hanno provato ad adattare 'in casa' le regole di altri giochi di ruolo in modo da interpretare le gesta dei propri beniamini dei manga, ma con scarso successo. Giocare interpretando i personaggi dei manga non significa infarcire una storia di esoscheletri, armi, incantesimi para-fantasy, alieni e demoni. Significa invece rispettare lo stile narrativo dei manga che differenziano il fumetto giapponese da ogni altro al mondo: effetti scenografici, modi di agire dei personaggi, trucchi di sceneggiatura ed espedienti di regia qui sono stati resi assolutamente giocabili, concretizzando cose altrimenti inimmaginabili. Per esempio, il fuoco nelle pupille può rendere un personaggio determinatissimo, la resistenza umoristica può farvi sopravvivere alle saette della vostra fidanzata aliena, un martellone di dieci tonnellate può far rinsavire il vostro collega senza ucciderlo, la vostra parentela con il nonno ingegnere può permettervi di pilotare un robot senza aver mai letto il manuale. Grazie a questo libro delle regole di base, è già possibile ricreare tutte le ambientazioni più note, dagli scontri fra robot giganti alle commedie umoristiche. Il tutto condito dalle bellissime illustrazioni di Shinichi "Fortified School" Hiromoto, realizzate apposta per il gioco. E, per il prossimo futuro, sono previsti i moduli di espansione contenenti le regole, i personaggi, gli incantesimi, la tecnologia, i mostri e gli alieni di ogni singola serie manga. **K**

DRAGON BALL AF, TUTTA LA VERITA'!

Sta circolando nella rete una 'bufala' che ha convinto praticamente tutti. Siamo spiacenti di comunicare che la fantomatica serie **Dragon Ball AF** *non esiste*, ed è unicamente un'invenzione (probabilmente parodistica, sicuramente illegale) di qualche spiritosone che si diverte a prendere in giro i fan di Akira Toriyama, così come qualche tempo fa ci si divertiva a ipotizzare una (inesistente) terza serie di **Ken il Guerriero**. Akira Toriyama non ha alcuna intenzione di riprendere in mano le avventure di Goku & Company, e *l'unica* nuova uscita riguardo a quei personaggi è **Dragon Ball GT**, una serie animata televisiva che l'autore ha solo supervisionato: presto andrà in onda anche in Italia, e in un (speriamo prossimo) futuro, la Star Comics la pubblicherà sotto forma di Anime Comic.
E questo è tutto.

Sempre in tema di nuovi arrivi televisivi, è ormai ufficiale l'approdo sulle reti Mediaset di due apprezzatissime serie animate tratte da altrettanti manga di successo. La prima è **Berserk** (prepariamoci a nuovi assalti di mamme inferocite), mentre la seconda è **Dottor Slump & Arale**, che apparirà (probabilmente) in concomitanza con la conclusione delle varie serie di **Dragon Ball**. Evidentemente ora anche i responsabili di Mediaset hanno capito che dietro a certi cartoni animati c'è comunque l'opera originale di un autore, e ora si stanno dando da fare per trovare tutto quello che riguarda Akira Toriyama. Ciò che non è ancora stato dichiarato, però, riguarda *quale* serie di **Dottor Slump & Arale** verrà messa in onda: quella classica che abbiamo già visto negli anni Ottanta, o il recentissimo remake? Staremo a vedere...

Dragon ball (elaborazione grafica) © Akira Toriyama/Shueisha

CARD CAPTOR SAKURA - THE ANIMATED MOVIE

1999, avventura, DVD regione 2, 86 min., ¥ 9.800, Emotion

Sakura Kinomoto vince il primo premio della lotteria indetta dalla cartoleria che frequenta, che consiste in un viaggio a Hog Kong. Assieme a suo fratello Touya, Yukito e Tomoyo, Sakura parte per la vacanza. Giunti a Hong Kong i quattro incontrano anche Shaoran e Mei Ling. Ben presto, alcuni strani eventi legati alla magia di Clow ci fanno capire che Sakura non si trova in Cina per caso, ma perché lo spirito di una donna vuole vendicarsi di Clow. Questa è la storia del film cinematografico di Sakura, che da qualche mese è disponibile in formato DVD per il mercato giapponese. Trattandosi di un film per il grande schermo, le animazioni sono molto più curate di quelle della serie televisiva (anche se quest'ultima è sicuramente ben realizzata), le musiche di sottofondo sono davvero belle e la sigla finale è davvero carina. Davvero coinvolgenti, poi, tutte le scene d'azione molto movimentate che hanno una regia davvero ben fatta.
Anche se la storia in sé è abbastanza semplice e lineare, questo film può essere guardato come un episodio (solo più lungo) televisivo da inserire nella serie. A parte i personaggi principali che tutti conosciamo, ne vengono inseriti di nuovi di cui si è sentito solo parlare nella serie TV, come la madre e le quattro sorelle di Shaoran. Inoltre, davvero molto bella la figura dello spirito femminile che viene sicuramente valorizzata anche dalla doppiatrice, l'ormai acclamata anche dalle nostre parti Megumi Hayashibara (Rei in *Evangelion* e Ranma femmina in **Ranma 1/2**). Molto godibile, ma forse è meglio aspettare una versione italiana, che spero arrivi a breve. **AP**

EXCEL SAGA - ANIMAZIONE SPERIMENTALE INSENSATA

1999, comico, 50 min., L.39.900, Dynamic

Sicuramente questa serie in OAV non porta nulla di nuovo nel panorama animato giapponese, ma vale la pena guardarla solo per l'idiozia di cui è intrisa: già dal sottotitolo si capisce subito cosa ci si può aspettare da un prodotto del genere.
Non è neanche facile spiegare la storia in poche parole... Un'organizzazione criminale segreta capeggiata da tale Palazzo (ma sarà mai un nome da dare a un personaggio?) tenta di conquistare la città escogitando piani a dir poco assurdi messi in atto da Excel, la giovane (e assolutamente pazzoide) assistente di Palazzo.
Fra il cagnolino randagio che Excel vuole utilizzare come riserva di cibo (e che si cimenta nell'ululata sigla finale), alieni orsacchiottosi e carini (ma assolutamente malvagi e crudeli) e disegnatori di fumetti e di cartoni animati spiantati, veniamo travolti da un turbinio di eventi assolutamente insensati legati assieme dal sottile filo di pazzia dell'autore dell'intera opera (ah, già, esiste anche il manga di **Excel Saga**), tale Koshi Rikido. Le animazioni sono buone, le musiche accattivanti (soprattutto le sigle) e il doppiaggio come sempre buono... Che altro dire? Se non siete sani di mente e vi piacciono cose che vanno al di là di ogni canone umano, **Excel Saga** fa sicuramente per voi. Se amate l'introspezione e personaggi dalla personalità sfaccettata, anche in questo caso **Excel Saga** fa per voi...
In poche parole, **Excel Saga** è per tutti... **AP**

GAOGAIGAR FINAL vol 1

1999, avventura, DVD regione 2, 29 min., ¥ 5.800, Victor

«Final Fusion Shounin!» Con questa frase ha inizio la pirotecnica trasformazione di Gaofigher, la nuova versione di Gaogaiger, il gigantesco robot "meccanico" (nel senso di mestiere, visto che possiede un gigantesco martello, un enorme cacciavite e altri attrezzi da lavoro) protagonista della storia.
Questa serie in OAV (6 volumi previsti) è il seguito della serie televisiva omonima. Sconfitti gli alieni meccanici Zonder, la Terra è nuovamente attaccata da un altro popolo alieno chiamato Bionet. Guy, ex Cyborg guy, è nuovamente il protagonista della storia e, affiancato da nuovi alleati robotici e non, si batte per la salvezza dell'umanità, ma quella che sembra una guerra di proporzioni planetarie si rivela essere molto più vasta e l'intero cosmo è in pericolo. Come già avvenuto nella serie TV, Ratio (Mamoru), l'unico superstite del pianeta verde Cain, appare nuovamente sulla Terra, ma questa volta non sembra intenzionato a fare il bene del nostro popolo, e viene attaccatto da Arma, l'unico superstite di Abel, pianeta rosso gemello di Cain. Questo è l'inizio dello stupendo racconto, animato in maniera impeccabile, con azioni mozzafiato e musiche esaltanti. Questo video non ha assolutamente nulla di negativo, e chi ama le serie robotiche non può far altro che gioire di tanta spettacolarità. La storia poi è studiata in modo da non rivelare tutto subito, e sicuramente con i prossimi episodi molte situazioni si capovolgeranno. Chi ha avuto la fortuna di vedere la serie televisiva rimarrà estasiato da questo seguito, chi non l'ha vista ma ama i robot giganti non deve perdersela per nessuna ragione; tutti gli altri, invece... E chi se ne importa, basta che piaccia a noi robot fan irriducibili! **AP**

YAMATO

I Cavalieri dello Zodiaco – Le XII Case nr. 1 (VHS, 130 min., lire 39.900)
I Cavalieri dello Zodiaco – Le XII Case nr. 2 (VHS, 130 min., lire 39.900)
Pegasus, Dragone, Cigno, Andromeda, Phoenix. Cinque cavalieri leggendari riuniti sotto la giustizia della dea Atena scalano la volta celeste per ristabilire l'ordine universale, e conquistano uno dei più colossali successi che l'animazione giapponese abbia mai ottenuto a livello mondiale. In Italia gli anni Ottanta volgevano al termine, e un'intera nuova generazione di anime fan è cresciuta con **I Cavalieri dello Zodiaco**, scoprendo magari per la prima volta tutta l'eleganza androgina del tratto di Shingo "Lady Oscar" Araki, il cui stile grafico è stato alla base del successo della serie. Per la gioia della vecchia guardia e dei giovani fan, la mitica serie TV finalmente in video: dalle terre riarse di Grecia al gelo dei ghiacci di Asgard, dai picchi mistici dell'Asia centrale fino al regno di Poseidon, la saga di Pegasus e dei difensori di Atena viene proposta rispettando la suddivisione originale in tre capitoli, **Le XII Case** (14 videocassette), **La Saga di Asgard** (5 videocassette) e **La Stirpe di Poseidon** (3 videocassette).

Rayearth – Il Sogno di Emeraude nr. 1 (VHS, 45 min., lire 34.900)
Dopo il successo della serie TV **Una porta socchiusa ai confini del sole**, ecco finalmente il primo dei tre OAV dedicati al mondo di Sephiro. Libere dalle limitazioni imposte dalla TV, le CLAMP si sono scatenate in una storia le cui atmosfere si avvicinano al clima cupo e apocalittico del loro monumento, capolavoro *X*. Ma attenzione: anche se i protagonisti sono gli stessi della serie, qui si narrano eventi paralleli, perché diversi e innumerevoli sono gli spazi... Potreste quindi scoprire che Eagle ed Emeraude sono in realtà fratello e sorella, per esempio... I fan delle CLAMP potranno ulteriormente gioire: in via del tutto eccezionale, i produttori giapponesi hanno concesso a Yamato di utilizzare i nomi originali delle tre protagoniste al posto dei nomi 'internazionali' voluti per la serie TV. L'animazione, firmata TMS, vede uno staff da brivido: character design di Megumi "Utena" Kaonosono, i nuovi Mashin sono disegnati da Michitaka "Silent Moebius" Kikuchi (alias Kia Asamiya), mentre i mostri sono di Keiji "Gate Keepers" Goto. Il tutto diretto da Toshiki Hirano, già responsabile della serie TV e veterano di Macross, Iczer 1, Megazone 23 e Devil Lady.

Grand Prix e il campionissimo nr. 3 (VHS, 300 min., lire 60.000)
Takaya Todoroki, un ragazzo e la sua grinta. Una macchina e il suo motore. La storia di un giovane che lascia tutto per dedicarsi alla sua unica passione: correre. Takaya costruisce da solo un'automobile da corsa e partecipa alla sua prima competizione. Ma l'abilità e la tenacia non bastano: un incidente lo mette fuori gara e, sembra, fuori dal mondo dei motori. Senza soldi e seriamente traumatizzato dagli eventi, Takaya non vuole più correre. Ma un famoso pilota di Formula Uno ha già notato la promessa che questo ragazzo rappresenta, e farà di tutto per rimetterlo al volante. L'avvincente scalata di Takaya verso i più celebri traguardi del mondo, ostacolata più che dagli avversari, da un destino spesso crudele e beffardo.

Tecno Ninja Gatchaman (DVD, 132 min., lire 59.900)
Anno 2066. Il dittatore della Repubblica di Hontworl abbandona le Nazioni Unite e costituisce con i paesi vicini una nuova alleanza militare. L'ONU vara un piano di sanzioni, ma l'aria di crisi che si respira nel mondo non è solo politica; ovunque si registrano violenti fenomeni atmosferici e geologici, e la metropoli di Maiol viene spazzata via da un immenso oggetto volante che si nasconde tra le nubi. Il dottor Nanbu spiega agli scienziati di tutto il mondo che di fronte al pericolo dell'estinzione, il genere umano ha una sola speranza: i cinque Tecno Ninja Gatchaman. Ken l'Aquila, Joe il Condor, Jun il Cigno, Jenpei la Rondine e Ryo il Gufo. Cinque personaggi entrati nella mitologia dell'animazione giapponese ritornano in questa trilogia OAV realizzata nel '94 per commemorare uno dei capolavori della Tatsunoko che ha fatto il giro del mondo e che è apparso anche in Italia col titolo **La battaglia dei pianeti**. L'edizione in DVD raccoglie in un unico disco tutti e tre gli episodi, con tanto di audio ricostruito. La sezione contributi speciali è ricchissima: tutte le sigle originali giapponesi delle tre serie TV, sei schede personaggi, informazioni, schizzi inediti del character designer Yasuomi "Polymar" Umezu, del mecha designer Kimitoshi "Cow Boy BeBop" Yamane. Diretto da Hiroyuki "La città delle bestie" Fukushima.

Saint Seiya © Kurumada/Shueisha/Toei Animation.

Gaiking il robot guerriero nr. 9 (VHS, 100 min., lire 32.000)
Ultimo volume contenente gli episodi mai visti in TV.
Baldios il guerriero dello spazio nr. 7 (VHS, 125 min., lire 32.000)
Ultimo volume contenente gli episodi mai visti in TV.
Yu Yu Hakusho – Ghost Fighters nr. 11 (VHS, 100 min., lire 32.000)

Bonsuàr! Come vi butta? A me bene, dato che grazie all'inverno mi sto rimpinzando di cibarie come se non avessi mai mangiato prima in tutta la mia vita.

Allora, che dire? Se ne possono dire almeno un paio, buttate lì. Ricordate quel marpione di Tony Takezaki? L'anno scorso ci aveva promesso una nuova serie, e pare che finalmente riusciremo a leggerla nel febbraio del 2001. Si tratta di **Space Pinchy**, una space opera demenziale che si rifà in qualche modo ai classici di fantascienza, anche se con le dovute follie takezakiane. Protagonisti sono la sexy-action-girl Pinchy e il fedele, piccolo, cruento Audrey, ispirato alla malefica pianta carnivora de *La piccola bottega degli orrori*. Personalmente non vedo l'ora che sia febbraio, anche perché dalla Kodansha assicurano che almeno un paio di redattori sono crepati dal ridere nel leggere 'sto bel mangarozzo. Olé. La seconda 'gnùs', direttamente dai corridoi degli scantinati che attraverso l'oceano collegano Tokyo a Hollywood, riguarda **Alita**, o meglio **Gunnm**. Entro breve, tutti i diritti venduti dalla casa editrice nipponica legati a questa serie saranno bloccati, in quanto un produttore statunitense avrebbe sganciato una discreta sommetta per acquistarli in esclusiva. Il motivo? La realizzazione di un film dal vivo avente come protagonista la nostra cara morettina. Se la vedete sparire dalla circolazione, dunque, ora sapete il perché: si sta rifacendo il trucco per apparire meglio davanti alle cineprese.

Per la sezione **Veramente Gaùrro** vi presento una cosa molto buffa che mi hanno passato dalla redazione di **Action**: si tratta dei personaggi de **Le bizzarre avventure di JoJo** legati. Nel senso che sono stati fatti unendo svariati set di mattoncini Lego. Ed ecco cos'è saltato fuori. Se volete vederveli sullo schermo, andate a visitare il sito relativo all'indirizzo http://horahorahora.firenze.net oppure... arrangiatevi!

newsLetter

E' l'ora dei classici - La **Seiko**, famosa produttrice giapponese di orologi, ha lanciato sul mercato sei nuovi orologi dedicati ad altrettanti personaggi dell'animazione nipponica del ventesimo secolo. Gli orologi, prodotti in tiratura limitata di tremila pezzi, sono in vendita a un prezzo di 18.000 yen (circa 380.000 Lire) e sono dedicati a **Tetsuwan Atom**, **Tetsujin 28**, **Eight Man**, **Ashita No Joe**, **Mazinger Z** e **Yamato**. Queste serie sono state selezionate dopo una ricerca di mercato tra persone di età variabile fra i 30 e i 50 anni. La cassa degli orologi ricorda nella foggia un vecchio televisore degli anni 60-70, con numeri stampati in colore nero. Ogni orologio ha però sul quadrante anche una cifra in rosso, in qualche modo collegata con la serie che rappresenta: nell'ordine, il numero 7 (il compleanno di Atom/Astroboy è il 7 aprile), il 28, l'8, il 15 (importante all'interno della serie), il 5 (in giapponese 'go', come il nome di Nagai) e l'1 (il numero fortunato di Reiji Matsumoto). Il retro della cassa riproduce un'immagine della serie, che non è necessariamente uno dei protagonisti. Ancora una volta, nell'ordine: il dottor Ochanomizu, Shotaro, Tsukasa, Tetsu Chikaraishi, il dottor Hell, la regina Starsha. Lo scorso 29 luglio era invece già stato lanciato sul mercato un orologio realizzato in soli 1500 pezzi, in occasione dell'undicesimo anniversario del film **Kiki delivery service** dello studio Ghibli.

L'estate di Tezuka - L'estate del prossimo anno si preannuncia come l'estate del mai troppo compianto Osamu Tezuka. Il lungometraggio animato **Metropolis**, basato su un'idea originale dell'autore, vedrà la luce nelle sale nipponiche nel giugno del 2001 grazie alla Toho. A collaborare al progetto ci sono nomi famosi, come quello di Katsuhiro "Akira" Otomo, mentre case importanti come Madhouse e Sony Pictures stanno già pensando a una distribuzione internazionale del film. Sempre durante la prossima estate debutterà sugli schermi degli Stati Uniti il film dal vivo ispirato al classico di Tezuka **Astroboy** (Tetsuwan Atom), grazie alla Colombia Pictures.

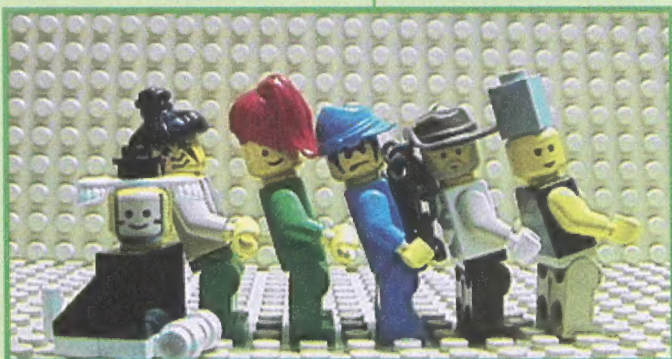
CGx35mm - Prodotto da VAP e Nippon Television, **Aurora of the Sea** è il primo lungometraggio completamente in computer graphics di produzione nipponica creato appositamente per l'uscita nelle sale giapponesi, e quindi in formato 35mm. La realizzazione del film è durata tre anni, e la storia è ambientata

verso la fine del 21° secolo, in un centro minerario situato a 6.500 metri sotto la superficie marina. Durante le operazioni di scavo, che si spingono molto in profondità nella crosta terrestre nella speranza di scoprire nuovi giacimenti, vengono scoperti dei batteri radioattivi che iniziano ad attaccare la base e i suoi occupanti.

Nuove serie TV - Ecco un elenco di serie TV nuove che iniziano la propria programmazione sulle emittenti nipponiche questo mese. Si nota un ritorno massiccio dei robot giganti... In **Muteki-O Trizenon** Akira Kamui è l'erede di un tesoro degli avi: un grande robot con cui combattere gli invasori di turno. Prodotto da Easyfilm, regia di Takashi Watanabe, design di Rui Araizumi. In **Gear Fighter Dendo** due ragazzi, Hokuto Kusanagi e Ginga Izumo, al comando dei propri robot proteggono la Terra da un

Riguardo **Otaku Art**, ecco una bella foto ritraente il capolavoro che, un certo giorno, è apparso come per magia sul campetto di pallacanestro a Giarre (PD). Si tratta di **Laura Casotto**, e l'autrice è – ovviamente - la sua mamma. Come? Ah, sì, certo! Bello anche il **Gigi la Trottola** formato Godzilla realizzato dalla stessa Laura insieme a **Francesco Fazio**, **Andrea Zorzi**, **Davide De Zotti** e **Paolo Canella**.
Per la rubrichetta sporcellosa del mese, eccovi dunque una **Miss Kappa** per la quale, sicuramente, gran parte dei videogiocatori **Tifa**... Hoplà! Saluto infine **Gisella Fabbrini** e **Carmelo Macaluso** di Figline Valdarno (FI) che si sono sposati lo scorso 2 settembre e che mi avevano inviato una cartolina di partecipazione. Purtroppo non sarei riuscito comunque a fare un salto, ma devo dire che le poste italiane me l'hanno impedito di partenza, dato che la busta mi è arrivata all'inizio di novembre. Niente male, vero? Auguri, e figli a profusione (che non si dica che sono tirchio)! **Il vostro generosissimo Kappa**

veramente gaurro

otakuArt

missKappa

impero di macchine. Prodotto da Sunrise, regia di Mitsuo Fukuda. **Vandred** è una storia di pirati spaziali prodotta da GONZO, per la regia di Takeshi Mori. In **Hioo Senki**, alla fine del periodo Edo un gruppo di ragazzi ninja combatte contro i nemici con l'uso di robot paleotecnologici dai meccanismi a orologeria. In **Argent Soma**, per opporsi agli invasori gli umani hanno creato due organizzazioni: la Morgue, un laboratorio di ricerca, e la Funeral, la truppa d'assalto. Prodotto da Sunrise per la regia di Kazuyoshi Katayama. **Shin Megami Tensei Devichil** è tratto da un popolare gioco TV. Setsuna e Mirai si trovano in un luogo infestato da demoni. Prodotto da Tokyo Movie. In **Gravitation** il popolare musicista Shuuichi Shindo si innamora della scrittrice Yuki Eiri, e cerca di conquistarla. Prodotto da Studio Deen, Regia di Bob Shirohata. In **Psy Fi Harry** il protagonista scopre di essere dotato di strani poteri, quando accade uno strano caso di omicidio. Prodotto da APPP, regia di Katsuyuki Kodera. **Jinzo Ningen Kikaider - The Animation** è una serie animata tratta da un popolare telefilm dal vivo degli anni Settanta. Prodotto da RADIX, regia di Tensai Okamura. **Gambler Densetsu Tetsuya** ci mostra le avventure di un giocatore di mah-jong ispirato a Tetsuya Asada, famosissimo giocatore realmente esistito. **Digital Tokoro san** è una serie animata in 3D, e il protagonista è George Tokoro, un famoso comico giapponese. **Gakko no Kaidan** racconta invece storie di fantasmi all'interno delle mura scolastiche, ed è una serie ispirata a un popolare film.

Il gatto della scimmia - Monkey Punch, il famosissimo autore di **Lupin III**, ha tenuto una conferenza stampa a Tokyo in cui ha annunciato il suo nuovo progetto animato, che si intitolerà **Siamese Cat**. Del film non è noto praticamente nulla, se non che è attualmente in fase di produzione e che ci si aspetta una sua uscita nelle sale nipponiche per la primavera del 2001. La protagonista, June, avrà in Giappone la voce della celebre Megumi Hayashibara.

In collaborazione con A.D.A.M. Italia http://www.adam.eu.org/it

UN AUTORE IN FAMIGLIA

Spero sinceramente che questa piccola serie di **RubriKeiko** non vi stia demoralizzando troppo. D'altra parte, se si vuole diventare autori di fumetto (soprattutto se si ha intenzione di farlo in Giappone) bisogna essere pronti al peggio. Chi pensa che fare fumetti sia una pacchia non ha capito molto bene come funziona, ed è meglio che cambi subito direzione prima di rischiare di perdere tempo e salute inutilmente.

Per questo motivo, continuo a portarvi la mia esperienza personale riguardo all'ingresso nel mondo dei manga, esperienza che assomiglia molto a quella di tantissimi altri autori. Facciamo dunque un salto indietro, al giorno in cui ricevetti la telefonata di un redattore della casa editrice. Per maggiore leggibilità vi riporto la conversazione a mo' di dialogo, anche se ovviamente è una sorta di riassunto dell'originale.

"La tua storia è fra le ultime candidate che hanno possibilità di potere vincere il premio" esordì. "Devo però chiederti se hai intenzione di lavorare per la nostra rivista".

"Posso pensarci un po'?" chiesi io.

"Be', mettiamola così: se hai intenzione di lavorare per noi, avrai il premio. Non posso certo premiare qualcuno che poi sparirà nel nulla o, peggio, andrà a lavorare per altre case editrici".

Dopo un discorso del genere – anche se comprensibilissimo – ho iniziato a chiedermi se un libero professionista può veramente considerarsi 'libero'. Ha la possibilità di scegliere, certo, ma spesso dire di no significa essere sistematicamente eliminati.

Se non altro, in quell'occasione ero stata fortunata: la rivista per cui mi chiedevano di lavorare mi era sempre piaciuta, e fra le sue autrici ce n'erano molte di quelle che io seguivo con passione. Inoltre, trattandosi di una rivista mensile, le consegne non erano così strette come quelle di un settimanale, per cui la cosa non mi spaventò più di tanto. In quel momento avevo davanti ai miei occhi solo bellissime visioni del mio futuro di autrice. Ero commossa, agitata, piena di gioia, di speranza e di ansia. Stavo per diventare un'autrice di fumetti, proprio come nei miei sogni! Ma, nel preciso istante in cui misi giù il telefono, mi si presentò immediatamente l'altra faccia della medaglia. Mio padre mi stava dando le spalle, immobile e silenzioso, mentre il volto di mia madre era congelato. Comprensibile. In quel periodo stavo per laurearmi, e stavo già valutando anche alcune offerte di lavoro fra cui quella particolarmente appetibile di un ufficio comunale. Di una cosa possiamo essere certi: di culture diverse ce ne potranno essere anche a milioni, ma i genitori sono perfettamente identici in tutto il mondo, e sperano che i loro figli adottino un sistema di vita sereno e tranquillo, possibilmente con un

Top of the Web

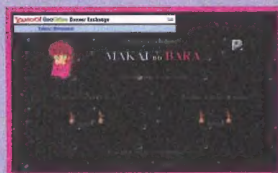
Oltre a tante segnalazioni, anche una classifica provvisoria. Ecco a voi i dieci siti più votati dai nostri lettori!

1 www.otakuitalia.com
2 http://www.stanza101.com/re18.htm
3 http://go.to/piccolo82
4 http://go.to/jiro
5 http://drivemagazine.net
6 www.comicsplanet.com
7 www.geocities.com/hikurayuki
8 http://digilander.iol.it/giggsy/
9 http://go.to/shoujo
10 www.wangazine.it

E continuiamo con altri siti in ordine casuale, che potranno entrare in classifica su **Kappa Magazine** grazie ai vostri voti!

Italiani:
http://www.starcomics.com
http://space.tin.it/lettura/lunali
http://go.to/otakuland
www.karawari.com/newteam
www.geocities.com/silveryooko
www.naar.net
www.pentaclegroup.net/kall
members.xoom.it/dashkappei
www.videogirlai.mangaitalia.it
http://fly.to/mondomanga
http://www.geocities.com/toki_tonight
http://digilander.iol.it/kodocha
http://go.to/souryo
http://utenti.tripod.it/anisoldier/arma.htm
http://web.interpuntonet.it/zpaolo
http://web.tiscalinet.it/sogniurlanti/MEGNA%20PAG.htm
http://venus.spaceports.com/~katy
http://www.sinet.it/personalpage/ender262/manga/
http://web.infinito.it/utenti/a/animanganetgate/

Stranieri:
www.otakuworld.com
http://www.anipike.com

E se volete un bel sito commerciale…
www.hunter.it

lavoro 'sicuro'. La carriera di fumettista, siatene certi, non corrisponde a nessuno di questi requisiti. Prima di tutto io ero e sono tutt'ora la loro figlia unica. Quindi, provate a immaginare la tensione di questa scena nella cucina di casa mia.

"Ehm... Mamma, mi piacerebbe mettermi un po' alla prova..."

"..."

"Mamma..."

"...parla con tuo padre..."

"Papà, non vorrei perdere questa occasione".

"Pensi di farcela?"

"Non lo so, ed è per questo che voglio provare".

"Un anno. Se in un anno di tempo la cosa non funziona, lascerai perdere. Però voglio che tu continui a frequentare l'università, altrimenti non avrai nessuna posizione nella società".

La conseguenza fu che non consegnai la tesi, nonostante fosse quasi finita, e rimasi all'università un altro anno, quasi senza frequentarla, dando fondo al premio del concorso per pagarmi le lezioni. Dopo la mia clamorosa decisione, mia madre non mi parlò per una settimana intera, e probabilmente non ha mai letto i miei lavori se non di recente. Questo è il classico esempio di cosa può accadere nelle famiglie in cui nasce un fumettista. E' solo un esempio, ma penso che sia molto comune. D'altra parte un autore che conosco mi ha detto che i suoi genitori, all'epoca, non espressero alcun giudizio, né positivo, né negativo. Forse, la neutralità nei momenti di grande indecisione è una caratteristica molto giapponese. Comunque sia, adesso sono sicuramente molto soddisfatti, poiché il loro figlio è uno dei più famosi autori di manga. La reazione dei genitori dipende dai casi. Probabilmente quello che conta per loro, alla fine, è il risultato. Il denaro? Spero di no. Credo che quello che conta sia che 'i loro bambini' siano felici. Una cosa è certa: io stessa, se in futuro avrò un figlio che vuole diventare fumettista, non gli consiglierò certo di farlo...

E la gente comune che ne pensa di questo lavoro? A quanto pare esistono due opinioni contrastanti sui fumettisti: li si considera o strani, chiusi, asociali e poveri in canna, oppure particolari, originali, famosi e ricchi. Incredibile a dirsi, entrambe le opinioni azzeccano la realtà dei fatti. Magari la prima rispecchia il modo di pensare di una volta, mentre la seconda è più moderna, ma tutt'ora esistono due differenti categorie di autori. Semplicemente, dato che oggi si parla spesso di autori di successo, è più facile che la gente ti ponga domande del tipo "Sei un'autrice di fumetti?! Allora guadagnerai un sacco di soldi! Sei come Akira Toriyama?"

In compenso, gli amici e i colleghi che conoscono un po' meglio il mondo dei fumetti, all'epoca mi chiedevano piuttosto cose come "Hai mangiato abbastanza? Come va la salute?"

Non dico che questo lavoro sia considerato male, ma è opinione comune che chi lo intraprende debba essere una persona 'particolare', in maniera positiva o negativa, a seconda della sensibilità o dei pregiudizi di ognuno. La cosa più terribile, però, è che senza un motivo chiaro quasi tutti ritengano che i fumettisti siano brutti e grassi. Il perché, ovviamente, non si è ancora capito.

Concludendo, confermai il mio impegno al redattore, e iniziai a occuparmi professionalmente di manga. Qualche tempo dopo, però, scoprii *come* fosse stato possibile questo, e rimasi piuttosto sconcertata nello scoprire che anche se avessi chiesto più tempo per decidere, avrei lavorato *comunque* per quella casa editrice. Me lo rivelò lo stesso redattore che mi aveva mezzo ricattato al telefono. In parole brevi, interessavo alle redazioni di *due* riviste, per cui, se non avessi accettato di lavorare con la prima, sarei stata contattata dopo poco dalla seconda. La furberia del redattore potrà anche essere discutibile, ma dopotutto legittima, visto l'ambiente altamente concorrenziale in cui doveva operare. Ma il modo in cui le due riviste si sono accordate sulla priorità di contattarmi mi lascia tutt'ora molto perplessa, nonostante il redattore me l'abbia raccontato come aneddoto divertente.

Sono stata 'vinta' alla morra cinese. Alla fine dei conti, evidentemente, chi sottovaluta i fumettisti non sono né i genitori, né la gente, ma forse proprio chi li ingaggia per lavorare. Non mi sarebbe certo dispiaciuto essere informata che avevo due possibilità di scelta, ma la cosa che mi turba di più è sapere che il destino lavorativo di un autore (e quindi il resto della sua vita) possa essere deciso con tanta leggerezza da uno stupido giochetto...

Keiko Ichiguchi

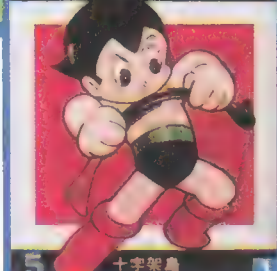
FUJI FANZINE

Fanzine sull'immaginario nipponico. ma non solo.
http://space.tin.it/lettura/lunali

Mai avremmo pensato di poter scrivere queste righe per la rivista ammiraglia di tutti i nippofan italiani, l'unico punto fermo in dieci anni di fumetto giapponese in Italia. Fuji Fanzine è nata principalmente dal nostro amore per i manga e per quei cartoni animati con cui sono cresciute intere generazioni: gli anime, ormai parte integrante (per molti ancora inconsapevolmente) della nostra fantasia e creatività. Sto esagerando? Non penso, basta chiedere un po' in giro per rendersene conto. Quanti di voi, sul posto di lavoro o tra i banchi di scuola, hanno discusso di quel cartone animato con un amico/collega che non conosceva minimamente dell'esistenza dei manga, e che tanto meno collegava il termine "anime" con ciò che ha visto per TV? Un sacco di volte. Ecco, Fuji Fanzine non ha assolutamente nei suoi obiettivi quello di "predicare il verbo", piuttosto la volontà di scrivere semplicemente di ciò che ci piace (o meno). Non abbiamo neppure la pretesa di criticare, non abbiamo la qualifica per farlo: l'idea di Fuji Fanzine è di segnalare, approfondire, e infine sentenziare se quello o quell'altro manga c'è piaciuto o no, se quella nuova testata "serve" o meno a qualcosa, se quel anime trasmesso in TV sia stato "trattato" con il riguardo che merita. L'obiettivo di chi scrive per Fuji Fanzine è questo. Potremmo definirci come una guida virtuale per Otaku! Se poi riusciamo, con i nostri Articoli Principali (chiamateli se volete "dossier") ed i nostri Focus On anche ad informare, non possiamo che esserne orgogliosi. In ogni numero queste due rubriche si concentrano su autori e/o opere di rilievo e attualità, fornendo una mappa (il più possibile) completa dell'argomento trattato. La parte più rappresentativa della nostra fanzine online sono i Consigli per gli acquisti, la rubrica di Fuji Fanzine destinata alle recensioni delle nuove uscite (siano esse di manga, anime, romanzi o volumi d'illustrazioni). Naturalmente con "nuove uscite" s'intendono le novità del mese precedente: ad esempio a dicembre troverete scritto di ciò che è uscito a novembre, a febbraio di ciò che è uscito a gennaio e così via. Se potessimo usufruire di "letture in anteprima stampa" sarebbe tutta un'altra cosa!

Ma rimaniamo con i piedi per terra. proprio come fa il nostro Inviados (ammetto che questo spazio ha un titolo un po' particolare, ma a volte è meglio non prendersi troppo sul serio N.d.R.), sguinzagliato per convention e mostre del fumetto per riportarci ogni singola indiscrezione ed anteprima. Quel "ma non solo" nel sottotitolo poi, sta ad evidenziare che non abbiamo i paraocchi e che qualche bella opera fumettistica viene realizzata anche al di fuori dei confini nipponici; in Gaijin (letteralmente "straniero") troverete quindi recensite le ultime fatiche degli autori di tutto il mondo, perché il fumetto, come ogni forma d'arte, non ha certo confini e/o distinzioni di razza. Come ogni buona Fanzine che si rispetti, abbiamo recentemente istituito uno spazio - Arts - per fumettisti in erba alla ricerca di una pagina per pubblicare i propri lavori, anche quelli ingialliti dal troppo tempo trascorso in un umido cassetto. Come avrete capito le idee sono tante ed il lavoro per portare a termine mensilmente ogni nuovo numero ci porta via molto del nostro tempo libero, ma la passione non conosce perdono. Lo spazio è tiranno ed è giunto il momento dei saluti da: Kentaro MS (testi), Kakugari (webmaster) e Rock (articoli).

Un arrivederci sulle pagine di Fuji Fanzine!

a volte ritornano

Strano ma vero. In Giappone, il paese dell'usa e getta per antonomasia, non tutto viene buttato, e mentre il fumetto popolare si stampa su carta destinata al macero (mi riferisco naturalmente alle riviste, e non ai tankobon di lusso) e il mercato dell'usato riesce a proporre con lo scarto di un solo giorno - rispetto alle librerie 'ufficiali' - titoli freschi di stampa, il mercato dell'antiquariato risulta fiorente al di sopra di ogni immaginazione.

Che sia questo il segno che, al di là di ogni apparenza, il popolo alveare giapponese riesce a mantenere, se non altro, le distanze dal consumismo dilagante che porta le mode, ma non solo quelle, a susseguirsi senza lasciare traccia del loro passaggio? Mentre i castelli più belli e i templi più antichi vengono anno dopo anno sostituiti da versioni identiche ma nuove di 'fabbrica', i vecchi, ma anche i nuovi, estimatori del fumetto si trovano a desiderare di possedere un pezzettino di storia disegnata del loro paese.

I prezzi salgono a dismisura per le tavole originali, e anche possedere un autografo è come accendere un mutuo sulla casa. Chi ha poco da spendere sa accontentarsi delle ristampe che, se non altro per quanto riguarda i 'classici', vengono confezionate regolarmente. Ma per i veri estimatori, possedere la prima stampa del loro autore preferito è davvero il massimo!

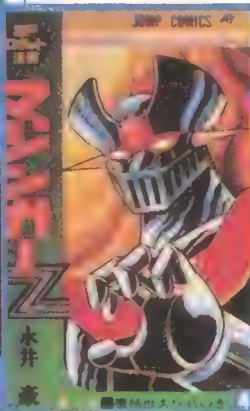
Tra uno starnuto e l'altro a Nakano, presso il negozio Mandarake situato all'ultimo piano del Rainbow, si può avere la fortuna di ammirare, attraverso il vetro delle bacheche, un mondo meraviglioso e impensabile: ormai ingialliti da tempo, eroi di carta mai dimenticati attendono che qualcuno possa di nuovo farli rivivere sfogliando le loro pagine.

Ed è proprio questo che vorrei fare anch'io, insieme a voi.

Per comodità la scelta sarà limitata a tutti quei personaggi che hanno goduto nel tempo di una trasposizione animata, e la nostra carrellata si dividerà in più parti, prendendo in esame il genere robotico, quello fantascientifico, quello sportivo, l'avventura e la soap. Per comodità, non certo per importanza, le serie robotiche necessariamente occupano lo spazio maggiore, sia perché il boom del genere in Giappone ha generato numerosissime serie animate, sia perché molte di esse sono poi giunte in Italia nel periodo della cosiddetta invasione negli anni '70. Quindi inizieremo proprio da queste il nostro primo appuntamento con il passato.

1 Il primo posto nella nostra 'lista della spesa' va sicuramente a **Tetsuwan Atom** (Atom dal braccio di ferro), il piccolo robot nato dalla fantasia (e dalla mano) del grande Osamu Tezuka nel 1951 come **Atom Taishi** (Atom l'ambasciatore), e trasposto in animazione dalla Mushi in ben 193 episodi andati in onda a partire dal lontano 1963. Il personaggio fu pubblicato senza interruzione fino al 1968 sulla rivista "Shonen Magazine". Nel 1959 le sue avventure erano già state ridotte in una serie di telefilm interpretati da giovani attori. Il cartone animato fu realizzato in bianco e nero con limitate possibilità tecniche e con scarsa esperienza professionale, ma aveva in sé una grande forza espressiva; raccolse un buon successo di critica e di pubblico, tanto da essere ricordato ancora oggi con un po' di nostalgia. Tenma, il direttore del Ministero delle Scienze, costruisce un robot con le sembianze del figlio morto in un incidente stradale. Atom, il risultato del perfetto connubio fra tecnologia e realtà umana, diverrà il difensore della Terra combattendo contro innumerevoli nemici.

2 Non è un vero e proprio robot, ma il primo prototipo di androide della storia dell'animazione nipponica, **Eight Man**, prodotto dalla TCJ in 56 episodi, trasmessi a partire dal 1963 e per tutto il 1964. Il professor Tani trasferisce la memoria del detective Hachiro Azuma in un androide dalle straordinarie capacità: può infatti mutare i tratti somatici del volto grazie all'elasticità della pelle e utilizzare i suoi superpoteri per lottare contro la criminalità. La serie è tratta dal fumetto originale di Kazumasa Hirai e Jiro Kuwata.

3 Altro fumetto trasformatosi poi in una serie di culto è **Tetsujin 28 Go** (Uomo di ferro 28), prodotto dalla TCJ in 96 episodi. **Tetsujin 28 Go** occupa una posizione di rilievo nella storia dell'animazione in quanto primo prototipo di robot gigante. Creata da Mitsuteru Yokoyama, la serie, nata come romanzo radiofonico e in seguito adattata in un mini serial televisivo dal vero in 12 puntate, presenta tutti gli elementi che saranno alla base di questo nuovo genere denominato 'Robot Anime'. Nel 1963, la TCJ ne realizza una prima serie animata, sempre in bianco e nero, che verrà trasmessa sino al 1967. Non viene prestata particolare cura alla linea grafica; l'aspetto dell'automa, infatti, non è dei più riusciti a causa del corpo tozzo, della testa minuscola e degli arti sproporzionati, e l'eccessivo semplicismo del soggetto contribuisce certamente a limitarne il successo. Nel 1980 la produzione passerà alla TMS che, com'era già accaduto per il predecessore **Tetsuwan Atom** con la Mushi, presentò una nuova serie a

colori di **Tetsujin 28 Go**, arricchita da un disegno più morbido e da un'animazione maggiormente curata. Due scienziati, il dr. Shikishima e il dr. Kaneda, progettano per l'Istituto delle Armi Segrete giapponese un robot a scopi pacifici, e dopo ventisette tentativi realizzano un possente prototipo: Tetsujin 28, un enorme automa antropomorfo controllato a distanza da Shotaro, un ragazzino in possesso della valigetta computerizzata per il radiocomando. Gli avversari, a differenza di quelli che compariranno nelle future serie di robot, non sono alieni, ma bande di gangster o singoli individui malvagi.

4 Dalla mente prolifica di Go Nagai, affermato disegnatore nonché abilissimo sceneggiatore, nasce una stirpe di robot giganti destinata a creare un vero e proprio fenomeno di costume per l'animazione nipponica. **Mazinger Z** (in Italia *Mazinga Z*), prodotto da Toei Doga in 92 episodi trasmessi in televisione a partire dal 1972 fino a quasi tutto il 1974, è il capostipite di questa stirpe che genererà in futuro un vero e proprio universo parallelo in cui i personaggi creati dal grande mangaka si trovano spesso a interagire fra loro in una sorta di mondo comune a tutti quanti. Mazinger Z è un robot gigante che l'anziano dr. Kabuto ha costruito in segreto per impedire al malvagio dr. Hell, un tempo suo collega, di conquistare la Terra grazie a mostruosi congegni meccanici elaborati dalla civiltà cretese e ritrovati dai due scienziati durante una spedizione archeologica. Il dr. Kabuto rimane vittima del primo attacco del suo ex collaboratore e lascia il Mazinger Z in eredità al nipote Koji, senza potergli, però, spiegare il complesso funzionamento. La morte del nonno spinge il ragazzo alla vendetta. Koji, dopo molti maldestri tentativi, riesce a inserirsi nella testa del robot con il pilder, un piccolo mezzo volante che dà accesso alle funzioni dell'automa. Nella serie compaiono anche Aphrodite A, un robot dalle sembianze femminili pilotato da Sayaka Yumi, e Boss Borot, un goffo giocattolone guidato da un grasso teppista di periferia, che offrono un minimo aiuto al protagonista nei combattimenti contro i molti nemici.

5 Go Nagai abbandona, ma solo momentaneamente, il genere per creare una storia al di sopra delle righe, ambientata comunque nell'universo della fantascienza, sempre caro all'autore: **Cutie Honey**, prodotto da Toei Doga in 25 episodi trasmessi in televisione tra il 1973 e il 1974. Cutie Honey è una provocante androide dalle sembianze femminili impegnata nella lotta contro l''Artiglio di pantera', una sorta di mafia spaziale composta di sole donne, il cui scopo è quello di eliminare tutte le femmine terrestri e accaparrarsi tutti gli uomini. La protagonista frequenta una scuola cattolica femminile le cui insegnanti lesbiche la insidiano continuamente con proposte oscene; quando, però, le circostanze richiedono i poteri dell'eroina androide, il suo costume compare in scena, ma solo dopo averla lasciata completamente nuda alcuni secondi, per la delizia del pubblico maschile.

6 Go Nagai colpisce ancora e crea il sequel delle avventure di **Mazinger Z**: **Great Mazinger** (in Italia *Il grande Mazinga*), prodotto dalla Toei Doga in 56 episodi, venne trasmesso dal 1974 al 1975 su tutti i teleschermi nipponici. Tetsuya Tsurugi è un ragazzo allevato fin dall'infanzia con il preciso scopo di farne un abile combattente dal duro prof. Kenzo Kabuto, padre di Koji, pilota di Mazinger Z. Alla guida del Grande Mazinger, un'elaborazione del vecchio prototipo, il protagonista combatte contro un'antica razza sotterranea, unione di un sistema nervoso organico e di un corpo meccanico. Anche in questa serie sono presenti un 'robot femminile', Venus Alpha, pilotato con scarse fortune da Jun Hono, e il goffo e impacciato Boss Borot, che aiutano Tetsuya nel combattimento. Koji, trasferitosi in America con Sayaka per motivi di studio, tornerà al termine della serie per pilotare ancora Mazinger Z e aiutare così il compagno in difficoltà.

7 Altro tassello del mosaico composto da Nagai è **Getter Robot** (in Italia *Space Robot*). Prodotto anch'esso dalla Toei Doga, si compone di 51 episodi trasmessi tra il 1974 e il 1975. Comune anche ai Mazinger e al più famoso UFO Robot Grendizer. Ryo, Hayato e Musashi, alla guida del Getter Robot, fronteggiano l'avanzata della stirpe dei dinosauri evolutasi dai grandi rettili preistorici, che reclama la Terra di diritto. Alla fine della serie le mostruose creature riescono a prendere il sopravvento e distruggono parzialmente il robot, causando la morte del giovane Musashi. Quando tutto sembra ormai perduto, subentrano gli Oni, una razza di orchi vissuta ancora prima dei dinosauri, che distruggono i rettili semi-meccanici inviati da questi ultimi dando modo alle forze terrestri di riprendersi e di costruire Getter Robot G, le cui avventure sono presentate nell'omonima serie del 1975, sempre di Go Nagai.

8 Stranamente estraneo al mondo che ha voluto creare Go Nagai, **Kotetsu Jeeg** (Jeeg d'acciaio), sempre targato Toei Doga, viene trasmesso tra il 1975 e il 1976 in 46 episodi. Il professor Shiba, durante alcuni scavi archeologici, rinviene una piccola campana di bronzo appartenente a una civiltà scomparsa. Ben presto, però, la vita del professore cambia a causa delle continue minacce che subisce, e che non tardano ad avverarsi: l'antico popolo Haniwa è risorto e rivuole il prezioso reperto. Per impedire che ciò si compia, il professore riesce a nascondere la campana nel petto del figlio Hiroshi poco prima di venire ucciso dai sicari della malvagia regina Himika. Il ragazzo diventa così invincibile e, grazie alla scienza del padre, arriva a trasformarsi nella testa di un potente robot, alla quale si aggancia il resto del corpo lanciato in più parti dal jet spaziale della compagna Miwa. La lunga guerra vedrà ancora una volta il bene incontrastato vincitore e la civiltà nemica sarà definitivamente distrutta. Go Nagai ottiene con questa serie un ennesimo successo, sia per quanto concerne il manga (al cui disegno ha collaborato Tatsuya Yoshida) sia per la trasposizione animata, le cui sceneggiature sono realizzate da Hiroyasu Yamaura, Keisuke Fujikawa e Toyohiro Ando.

9 **Groizer X** (in Italia *Gloiser X*), prodotto dalla Knack in 36 episodi tasmessi tra il 1976 e il 1977. Il popolo proveniente dalla stella Gailer è deciso a sottomettere gli abitanti del nostro pianeta; a impedire tale scopo viene costruito dalle forze dell'alleanza terrestre un nuovo prototipo di robot combattente: Groizer X. I protagonisti della serie sceneggiata da Go Nagai e Gosaku Ota e diretta da Hiroshi Taisenji sono Jo e Rita, che lottano per sconfiggere definitivamente il nemico e per ristabilire la tanto attesa pace.

10 **Blocker Gundan IV Machine Blaster** (Il IV battaglione Blocker Machine Blaster, in Italia *Astro Robot Contatto Y*), prodotto da Ashi per Nippon Animation in 38 episodi trasmessi tra il 1976 e il 1977 sui teleschermi nipponici. La Terra, questa volta, è vittima degli attacchi del popolo di Moguru. Per contrastare la terribile minaccia, il dr. Yuri fa rapire alcuni ragazzi: Teppei, Billy, Jinta e Gansuke, dotati del potere Y, e per questo in grado di fare azionare i complessi meccanismi di tre robot. Yoshida, l'assistente del dottore, anch'esso dotato dello stesso potere, dirigerà il team Blocker contro il malvagio nemico, alla guida di un quarto robot. Questa in sintesi è la trama della prima produzione della Ashi Production, casa fondata da Toshihiko Sato dopo l'abbandono della Tatsunoko. Sato in quest'occasione è anche l'ideatore della serie.

di Silvia Rebez

L'IRRESPONSABILE CAPITANO TYLOR

COME SALVAMMO LA GALASSIA, E TUTTO QUANTO IL RESTO

Dopo alcuni anni dalla prima sortita sugli schermi televisivi, 'l'irresponsabile capitano' ha affrontato il giudizio di tanti tipi di pubblico differenti: quello giapponese, dove ancora conta un buon numero di fedeli affezionati, quello americano, dove è uno dei favoriti del fandom locale, e ora finalmente anche quello europeo. Apparentemente, si tratta di un bizzarro incrocio fra *Yamato*, *Operazione Sottoveste* e *Il buon soldato Schwejk*, esperimento che ha dato risultati tra i più divertenti che si possano immaginare.

Ammesso che da un anime di fantascienza e di guerra ci si possa (ci si debba?) aspettare qualcosa di diverso da esplosioni di dimensioni planetarie e applicazioni scientifiche di forza bruta indiscriminata, l'accoppiata di scontri tra imperi galattici e situation comedy è stata una grossa scommessa, e la riuscita va apprezzata già solo in quanto tale; certamente, c'è il vantaggio di avere alle spalle un'opera letteraria ampia e ben strutturata, che fornisce cortesemente sia il background storico sia personaggi sviluppati e, nella loro stilizzazione, credibili. Si riesce così a offrire quel raro divertimento che è la commedia

DOM, Capitano di vascello dell'impero Gargon, se sono tutti così...

di qualità, basata non solo - sarebbe troppo facile - sulle gag a ripetizione causate dal carattere eccentrico dei protagonisti e dal contrasto tra l'irrefrenabile Tylor e le convenzioni militari, ma su una serie di invenzioni sempre differenti che formano una trama 'seria', coerente, e con un imprevedibile finale. La caricatura non è mai tale da far perdere ai personaggi la propria carica di umanità, e così anche i più incontrollabili o i più militarmente irrigiditi sono presentati in modo da rendere il loro modo di agire simpatico e comprensibile.
Anche la realizzazione tecnica è di prima qualità. Il character design, che punta

LE ASTRONAVI VANNO DOVE LE PORTA IL CUORE
ovvero
La via del Tao e la guerra intergalattica

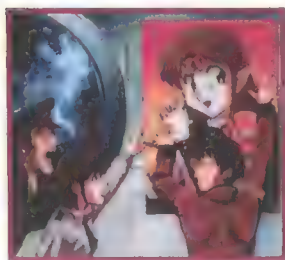
L'irresponsabile Capitano Tylor è contemporaneamente una commedia e una storia di guerra, ma è soprattutto destinata a presentare l'interazione tra lo sconcertante protagonista e il resto dell'universo. A prima vista, Justy Ueki (che suona molto come 'just awake' in inglese) Tylor non è altro che uno sfaccendato, pigro giovanotto, corteggiatore maldestro, soldato indisciplinato, probabilmente del tutto imbecille, e protetto da un'inesplicabile fortuna. Man mano che noi - e il

Sua altezza imperiale AZALYN. Dodicesimo Goza dell'impero Largon

contemporaneamente su anatomie realistiche e volti dagli occhi immensi (non infantili, però), è semplice e lineare, il che è buona cosa per l'animazione, e non cede spesso alla super-deformazione e alla caricatura.
Anche l'animazione è sempre di qualità buona (spesso *molto* buona), e senza certe catastrofiche cadute che sembrano inevitabili nelle serie televisive.
Gli sfondi sono eseguiti con particolare accuratezza, specialmente in alcune spettacolari scene tra le stelle, ma anche gli ambienti urbani sono ben curati, luminosi e 'popolati' con coerenza.
Sorprendente la cura destinata al mecha

resto dei personaggi - arriviamo però a conoscerlo meglio, viene il sospetto - a noi come a loro - che la sua disarmante personalità nasconda in realtà molto di più.
Ci viene il sospetto che tutto quanto 'non quadra' in Tylor, la causa del suo scollarsi dal percorso prevedibile, venga da una sola, immutabile caratteristica: il rispetto e la gentilezza verso gli altri - tutti gli altri - e anche verso se stesso. Per lui la cosa più importante non sono i regolamenti, le convenienze, e nemmeno il semplice buon senso, ma i sentimenti in gioco; e lo dimostra in ogni occasione. Protegge Harumi, anche a rischio della propria vita, permette a ciascuno di seguire solo i regolamenti che desidera, e certo mai e poi mai anteporrà la possibilità di vittoria alla possibilità di ferire uno solo dei suoi - e anche degli *altrui!* - soldati. Il che si risolve in un intrico di fughe, patteggiamenti e ritirate la cui logica sfugge agli osservatori, vicini e lontani.
La ciurma vive in perenne stato di mal di mare, non indovinando qual è la sorgente dell'ondivago comportamento del capitano. Per esempio, la degradazione della Soyokaze non gli sembra grave. Non ritiene necessario agire. Che la degradazione faccia soffrire alcuni dei suoi sottoposti

HARUMI, pre[illegible] e for[illegible] infer[illegible] della SOYOKAZE. Direste mai che ha solo 8 anni? [illegible] scherzando

design, che comprende più di 500 (!) diverse tipologie di meccanismi, ben suddivise tra lo stile arrotondato ma ipertecnologico dei Pianeti Uniti e l'aspetto biomeccanico dell'armamento Largon, oltre a qualche aperta citazione della vecchia gloriosa Yamato in omaggio alla pura space-opera.

Tirando le somme, **L'irresponsabile Capitano Tylor** è la dimostrazione che la godibilità del risultato dipende sempre dalla qualità del lavoro profuso e non dalla supponenza dei presupposti. Anche se talvolta si parla di cose serie (anche *molto* serie), Tylor ci fa la cortesia di non prendere mai troppo sul serio se stesso. E di questa leggerezza non gli saremo mai abbastanza grati.

KOJIRO SAKAI, pilota genio, terrorizzato dalle donne. Ma il destino vuole che la sua squadra sia composta da due frizzanti gemelline.

Tenente KYUNG HWA KIM addetto alle comunicazioni con un passato da pin-up. E lo comunica benissimo

gli sembra grave. Allora, si metta in moto. Arrivare in tempo per presentare ricorso non è altrettanto importante che fermarsi a parlare un po' con l'ammiraglio Hanner, che è vecchio e solo. Quindi, lascia sfuggire l'occasione del ricorso...

E se la ciurma non riesce a seguirlo, figuriamoci gli osservatori del Quartier Generale, o i nemici che lo monitorizzano tramite spia...

La sua filosofia, in sostanza, è 'fa' quello che vuoi', fermo restando che prima deve venire il rispetto per il prossimo, almeno sotto certi aspetti; in sostanza, l'idea di Tylor è che si può essere 'irresponsabili' nei confronti delle aspettative altrui fin tanto che siamo 'responsabili' del bene e del male che possiamo causare.

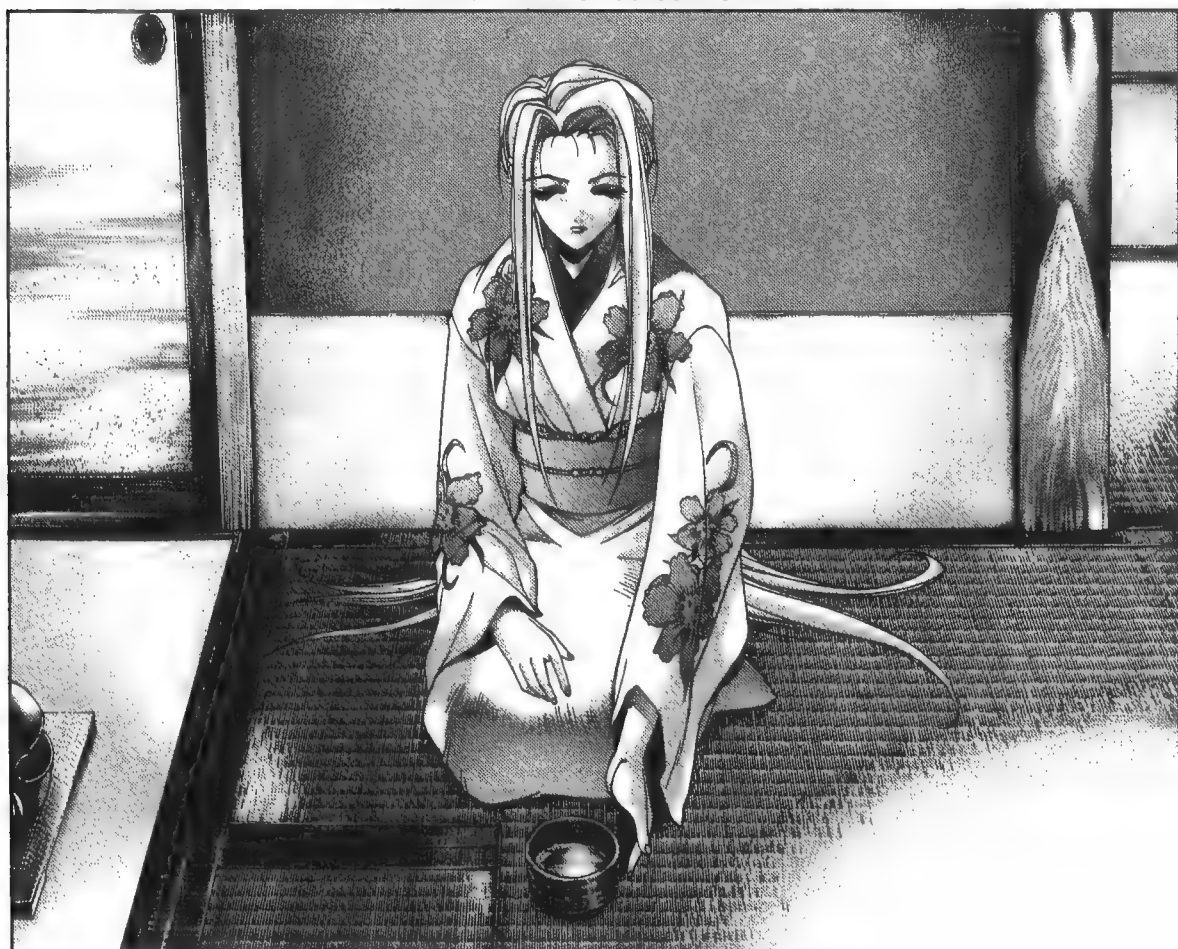
Sullo sfondo dell'ambiente militare, questo atteggiamento ha il massimo risalto immaginabile. Caratteri come Yamamoto, Yuriko o gli ammiragli, hanno abbracciato la filosofia del sacrificio di sé (ma anche degli altri) e della disciplina come valore fine a se stesso. Gli altri personaggi stanno sospesi nel mezzo, in attesa che qualcuno dica loro cosa fare delle loro vite oppure, come fa Tylor, dia loro l'opportunità di fare, della loro vita, esattamente quello che vogliono.

Come osservava già il saggio Lao-Tzu, "il vero governante governa senza leggi". Dove ci sono troppe leggi significa che manca il desiderio di osservarle.

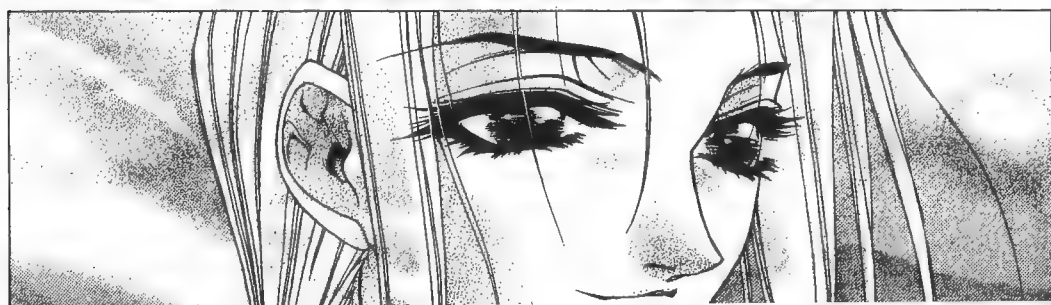
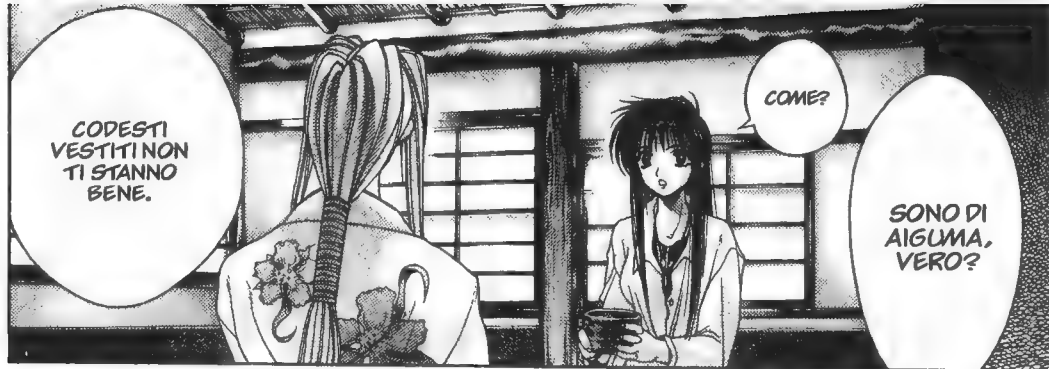
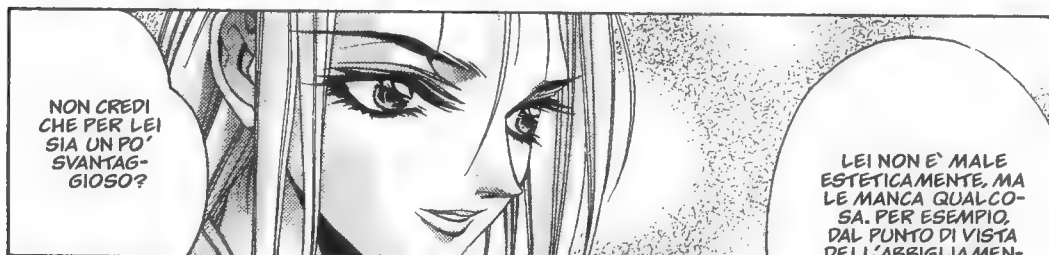
La vecchia, scassata, litigiosa Soyokaze, dopo un po' di filosofia del 'fa' quello che vuoi' è lucida come uno specchio, l'equipaggio concorde ed efficiente, e nel complesso si candida seriamente a finire la guerra, tutto da sola. Il tutto senza sacrificare mai niente e nessuno, per nessun motivo.

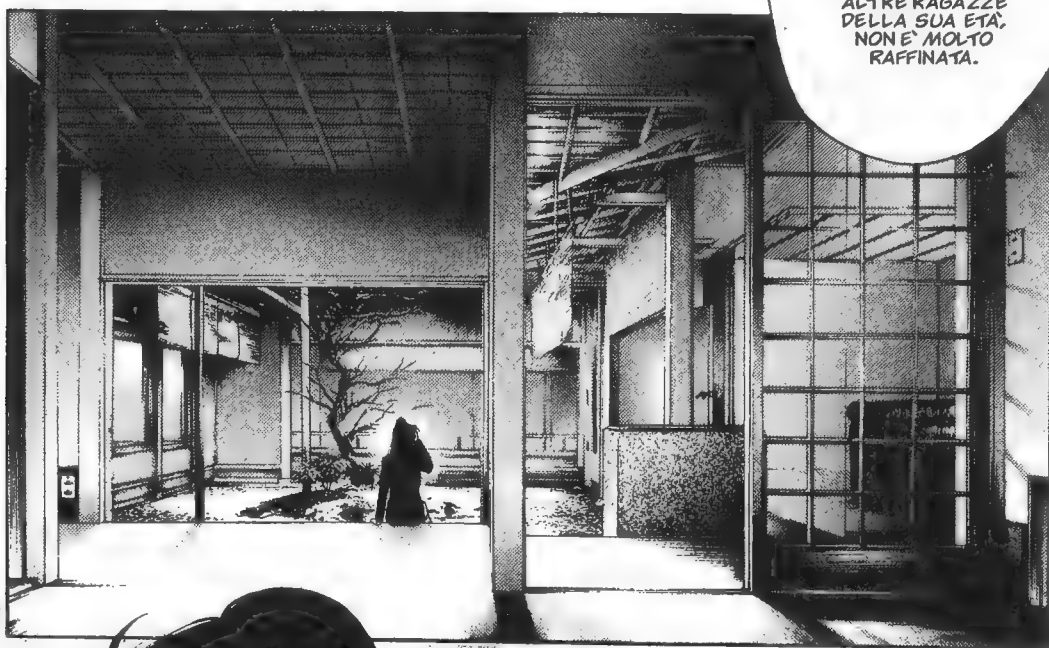
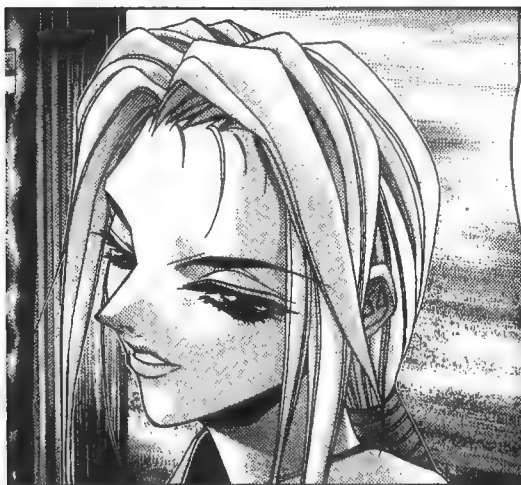
Già, la guerra. Nata nel più classico dei modi - l'aggressione da parte di chi si temeva aggredito - questa guerra non ha senso, come dimostra il candido Tylor, che la attraversa nei modi più vari - con una nave da guerra, con una nave disarmata, come ambasciatore, come prigioniero, come comandante di tutta la flotta, senza mai prenderla sul serio un istante.

L'irresponsabile Tylor serve a ricordarci il pericolo dell'essere responsabili verso le cose sbagliate, del giudicare le persone e le cose secondo come dovrebbero essere e non secondo come sono, e del rinunciare alla felicità in nome di altro. Alla fine, Tylor ha risolto i problemi della sua nave e della sua galassia, e naviga oltre verso l'infinito, a ricordarci che l'unica cosa di cui non abbiamo bisogno è la paura.

KAMIKAZE di Satoshi Shiki

HO APPENA PREPARATO IL TE'.

CHE C'È?
PER CASO NON TI PIACE IL TÈ?
QUESTO È TUO. PRENDILO PURE.
KAMIKAZE di Satoshi Shiki
KAEDE

OH, NON PREOCCU-PARTI.
GUSTALO PURE SENZA TANTE CERMONIE.
...NO GRAZIE... IO... NON SO NEMMENO QUALE SIA IL MODO CORRET-TO DI BERLO...

È... È BUONO...
...

NON CREDI CHE PER LEI SIA UN PO' SVANTAGGIOSO?

LEI NON E' MALE ESTETICAMENTE, MA LE MANCA QUALCOSA. PER ESEMPIO, DAL PUNTO DI VISTA DELL'ABBIGLIAMENTO, RISPETTO ALLE ALTRE RAGAZZE DELLA SUA ETA', NON E' MOLTO RAFFINATA.

ORA CHE CI PENSO, NON TI HO ANCORA PREMIATO PER LA FELICE RISOLUZIONE DEL COMPITO ASSEGNATO.

RATTLE
PIU` TARDI RAGGIUNGIMI NELLA MIA CAMERA DA LETTO.

TI COCCOLERO` COME MERITI.

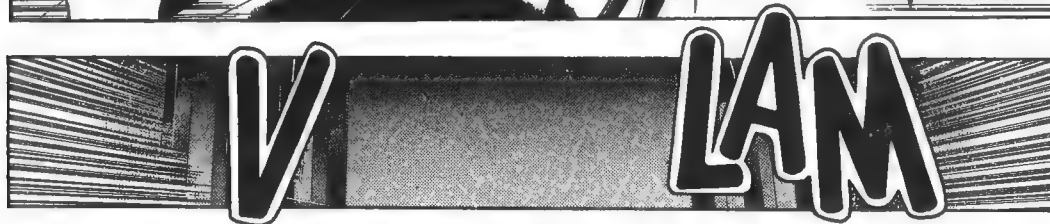
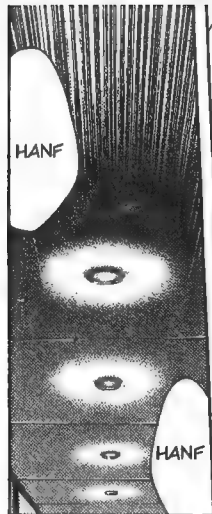
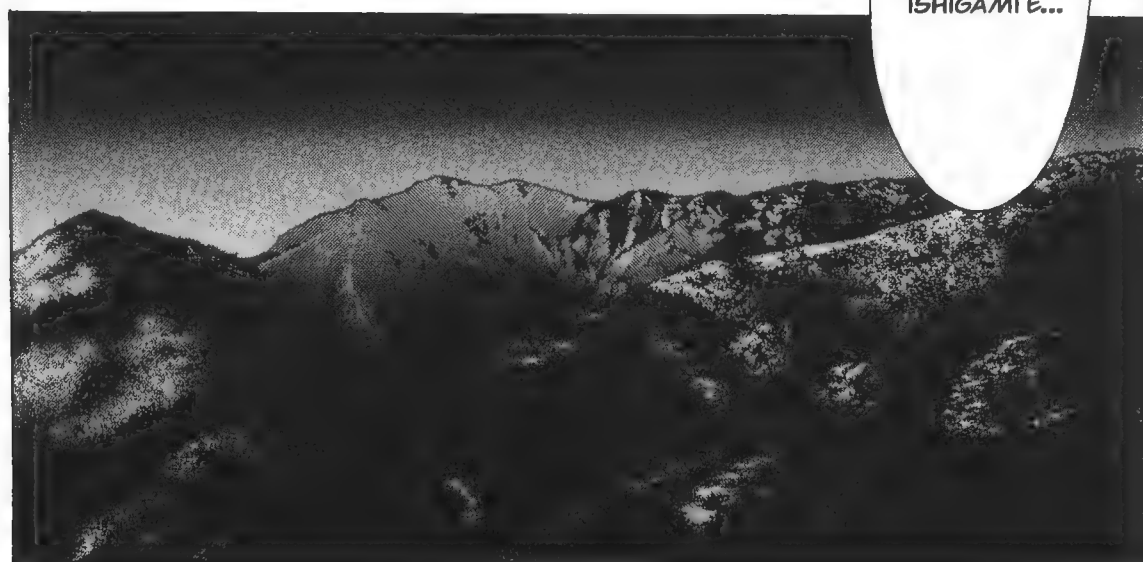
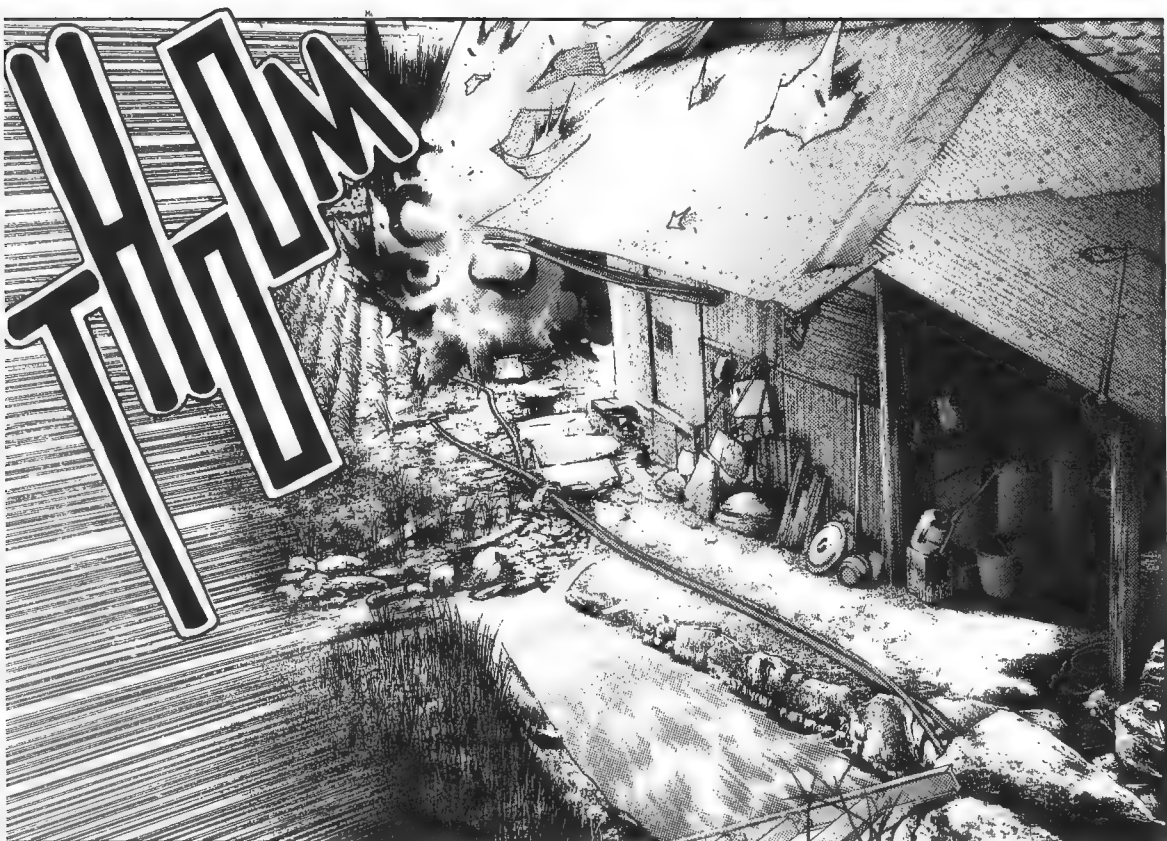
HANF
HANF
AIGU-
MA...?!
TUMP
...MA
COS'AVRÀ
QUELLA
RAGAZZA?
HANF
NO!
NON
ANCO-
RA...
HANF
V
LAM
TU
MP
IO...
S-SONO
BAGNA-
TA...

MMH...

QUELLA È LA PIETRA CHE TI HA DATO KAMURO ISHIGAMI.

OH, NON TE LA PORTERÒ VIA. TIENILA PURE.
TUMP
AH!
WHUP

D'ALTRA PARTE, ANCHE SE CONTINUERAI A PORTARLA CON TE, NON TI SARÀ MOLTO UTILE.

INOLTRE...

THOOM
SAI SOLO
FUGGIRE,
ADESSO?!
AH AH AH!
CHE COSA TI
SUCCEDE,
ISHIGAMI?!
AAAH!
THUD THUD THUD THUD
DOVRAI PAGARE
PER AVER CON-
TATO SU QUELLO
STUPIDO SAS-
SO FINORA!
THUD

FORSE ERA DAVVERO A CAUSA DELLA PIETRA?!

NON PERCEPISCO IN LUI QUALCOSA DI TREMENDO COME L'ALTRA VOLTA...
E' STRANO... QUESTO TIPO E' VELOCE...
MA E' SOLO VELOCE...

THUMP

TSK...
RAZZA DI STUPIDO...

BOOM

SU, KEIKO! ORMAI QUI NON C'E` PIU` ALCUN PERICOLO!

AH...
AH...

ASCOLTA, KEIKO... SE QUEI DUE O TRE CADAVERI RAPPRESENTANO IL TUO LIMITE...
..TI CONSIGLIO DI NON AVERE A CHE FARE CON QUEI TIPI...
MORIRANNO MOLTE PIU` PERSONE, NEL PROSSIMO FUTURO...

SEI ANCORA IN TEMPO A TORNARE INDIETRO.
HAH!
THOOM
BLOW

AH!

WROOOSH

ORA L'HAI FINALMENTE CAPITO CHE **SENZA QUEL SASSO** NON SEI IN GRADO DI FARE NULLA?!

SENZA QUEL SASSO, L'UOMO DELLA TERRA NON VALE NULLA!

RUMBLE

THOOM
NON SEI NIENT'ALTRO CHE UNA STUPIDA SCIMMIA CRESCIUTA FRA LE MONTAGNE!
THOOM
DUMF
DUMF
DUMF
DUMF
DUMF
NNH!
ROAR
RRR

KAMIKAZE - CONTINUA

THROOM

EXAXXION di Kenichi Sonoda

IL DITO SUL GRILLETTO

PRO-
PRIO COSÌ,
GANCHAN...
IO... TI
VOGLIO
BENE...

COME...?
...HO... HO
DETTO
CHE...
EXAXXION

COS'HAI
DETTO?
INSOMMA...
ISAKA SI COM-
PORTA COSÌ NEI
TUOI CONFRONTI
PERCHÈ... DURANTE
LA FUSIONE CON
ME... HA ASSIMILA-
TO ANCHE I MIEI
SENTIMENTI...

DIMMI,
GANCHAN...
CHE CONSI-
DERAZIONE
HAI NEI MIEI
CONFRONTI?

...I-IN
CHE
SEN-
SO...?

DUMP
AAH!
RIEC-
COMI
QUA!

M-MINA-GATA...
HO PORTATO I GENITORI DI AKANE!
DAVVE-RO?!
EXAXXION
VUOI PAR-LARE CON LORO?
HO CREATO UNO SPAZIO APPOSITO QUI DIETRO E LI HO FATTI ENTRARE.
AKANE?!
ZOOM
E QUELLO ACCANTO A TE CHI E'? HOICHI?
OH, MIO DIO! ALLORA SEI SANA E SALVA!
S-SÌ, SIGNORA... SONO IO...
HOICHI! QUELLO CHE DICEVANO ALLA TV E' VERO?!
SEI TU QUELLO CHE CHIAMANO L'UOMO CON LA TUTA NERA?!
ASPETTA, CARA... CALMA-TI...
IN TELEVISIO-NE HANNO DETTO CHE HAI SPARATO A UNA DON-NA INCINTA E A UN BAMBINO!

NON E' LA VERITÀ, MAMMA!
E' TUTTA UN'INVENZIONE DEI FARDIANI! COME FAI A NON CAPIRLO?!
HOUSHUKE LABO
AKANE! COSA MI TOCCA VEDERE?!
CHI TI HA DATO I SOLDI PER COMPRARTI QUEL VESTITO NUOVO?! NON TI SARAI MICA MESSA A FARE COSE SCONCE, VERO?! SE SCOPRO UNA COSA DEL GENERE, IO TI...
BIP

ZOOM
HOICHI!
HOUSHUKE LABO
SPARA IMMEDIATAMENTE ALL'ASCENSORE ORBITALE AL LARGO DELLE HAWAII!

ORA NON C'E' PIU' ALCUN MOTIVO CHE TI IMPEDISCA DI LANCIARE L'ATTACCO CONTRO L'ASCENSORE!
ORMAI I GENITORI DI AKANE LI HAI RECUPERATI, NO?!

MA IN CAMBIO, TU DEVI SPARARE IMMEDIATAMENTE CON L'EXACANNON A CANNA INTERA!
AKANE E I SUOI GENITORI SARANNO OSPITI NELLA NOSTRA BASE! GARANTISCO IO PER LA LORO SICUREZZA!

CHE DIAVOLO È UNA TUTA ANTI-G? IO NON VEDO NIENTE DEL GENERE!

BASTA CHE TU IMPARTISCA L'ORDINE DI ATTIVAZIONE, E ISAKA FARÀ TUTTO IL RESTO!

...M-MINAGATA!

ATTIVA UNA TUTA ANTI-G PER OGNI PERSONA OCCUPANTE L'EXAXXION!

M-35 P.TYPE

WHIZZ

AAH!

OH!

WHIZZ

TI INVIERÒ I DATI RELATIVI AL BERSAGLIO, ISAKA! TU PENSA AL RESTO!
VA BENE!
TANEGA-SHIMA!
SÌ! HO IMPOSTATO IL CANALE DI HAC-KING AI SATELLITI NEMICI, IN MODO DA OTTENERE INFOR-MAZIONI RELATIVE AL FUOCO DA OGNI DIREZIONE.

SCUSA, MA L'ABITACOLO E' STRETTO!
M-35
P. TYPE
PSSH
MA... ISAKA!
METTITI COMODA INSIEME AI TUOI GENITORI!

T-TI SEI FATTA MALE?
COME SAREBBE A DIRE METTITI COMO-DA?!
AKANE! IO E TE DOBBIAMO FARE UN BEL DISCORSETTO!
M-35
P. TYPE

HO REGOLATO IL SISTEMA DEL GRILLET-TO, HOICHI!
PSSH
CLANK
PRIMA DI SPARARE, TIRA LA LEVETTA DELLA SICURA, CO-SÌ ATTIVERAI LA CANNA INTERA!
4096
CANNON

PER SPARARE CON L'EXACANNON ALLA MASSIMA POTENZA, AUMENTEREMO LA LUNGHEZZA DELLA CANNA DA DODICI A VENTUNO VOLTE RISPETTO AL CALIBRO...
PSSH
4096
CANNON
12/21
KLANG
STATE CONTINUANDO A PARLARE DI QUESTA FANTOMATICA CANNA INTERA... MA SI PUÒ SAPERE CHE DIAVOLO È?!
HOUSHUKE

A QUESTA VELOCITÀ, FRA CIRCA DUE MINUTI NON SARÀ PIÙ POSSIBILE PORTARE A SEGNO UN TIRO DIRETTO ALLA MASSIMA POTENZA.
L'ASSE PRINCIPALE DELL'ASCENSORE ORBITALE STA ACCELERANDO.
SBRIGATI, HOICHI!

CLANK
4096
CANNON
HOUSHUKE
SE ISAKA MI AVESSE UBBIDITO, AVREI POTUTO ATTACCARLO PRIMA...
DANNAZIONE!

4096
CANNON
12/21
KLANG
WHIRRR

GKKNNNGGGG
XXION
4096
CANNON
12/21
PSSSSHH
WHIRRRR

E' IN CORSO L'APERTURA A CANNA INTERA! INSTALLAZIONE DELL'IMPUGNATURA ATTIVATA!
PER PROTEGGERE IL BRACCIO DAL RINCULO DELLA BOCCA DEL CANNONE, IMPUGNA QUESTO!

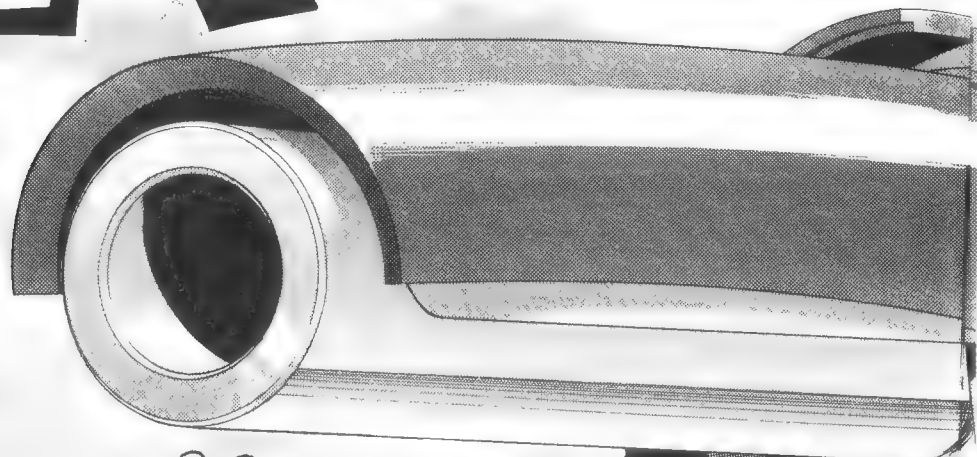
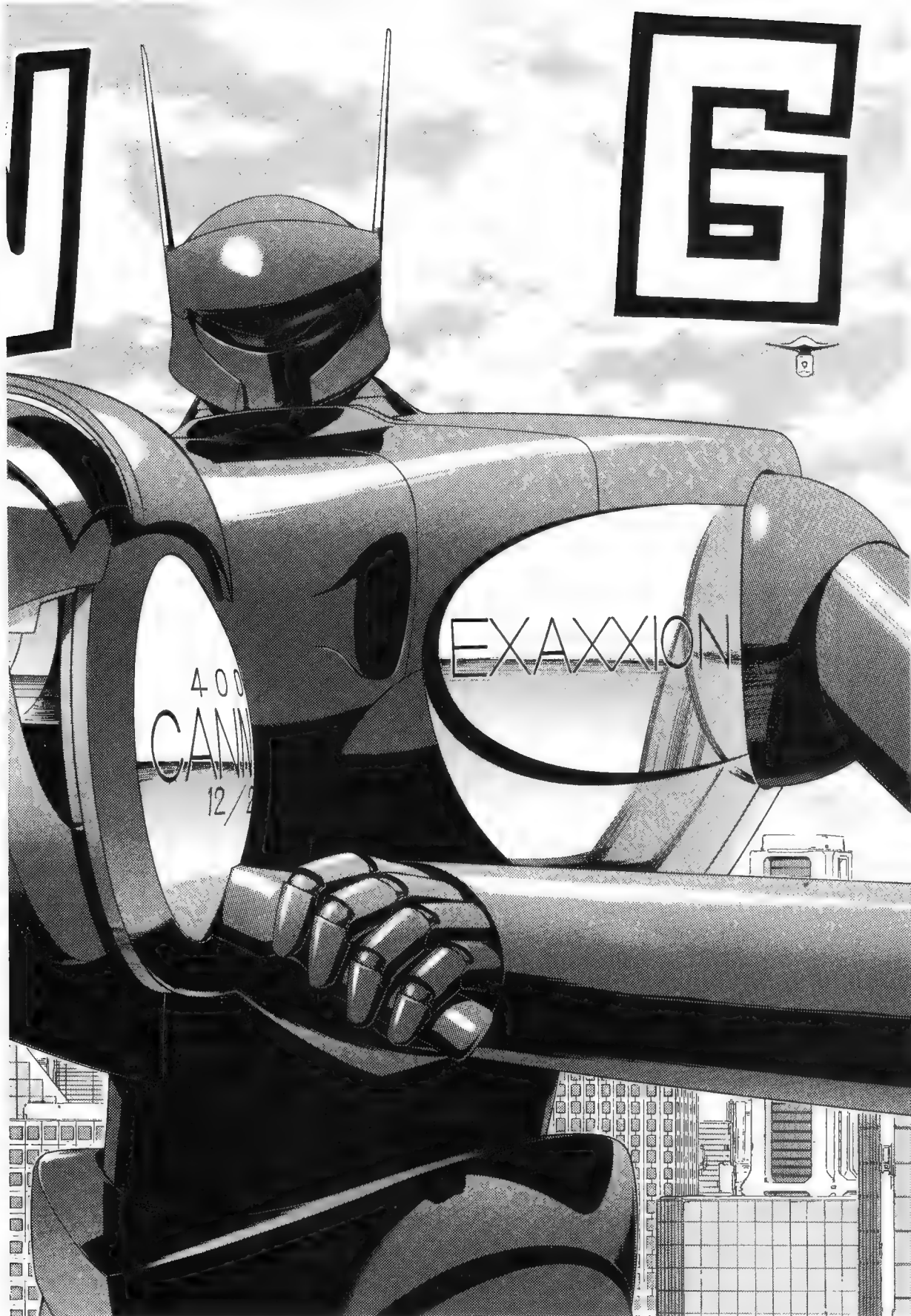
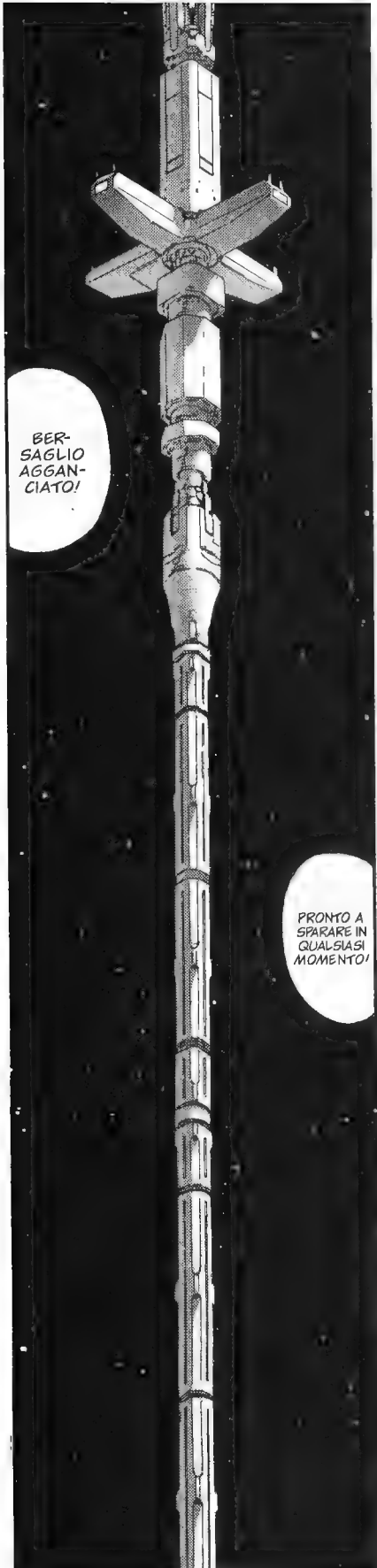
CO-SA...?
HAI FORSE DIMENTICATO CHE TUA SORELLA MAGGIORE E' PROPRIO LI'?! ORA AOI SI TROVA NELLA BASE DEGLI ASCENSORI!
M 35 P.TYPE
SIAMO IN POSIZIONE DI TIRO.
ATTIVO LA TUTA A PROTEZIONE INTEGRALE.
SSHUPP
AH...

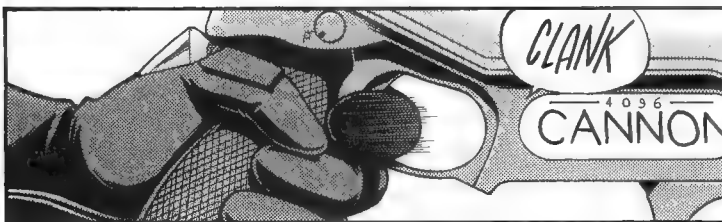
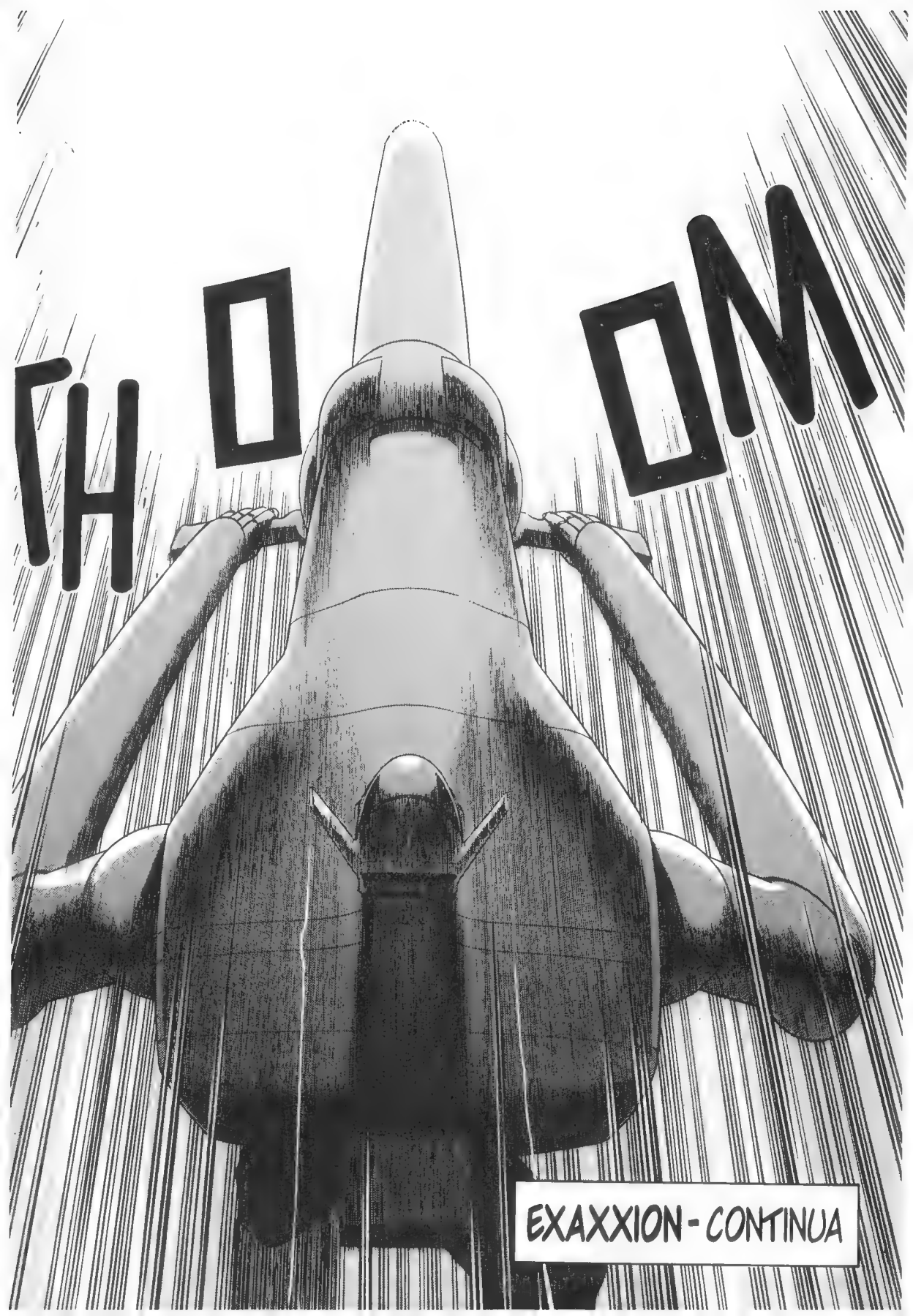
KLA
KRASH
KRUMP

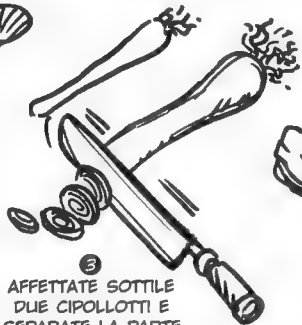
EXAXXION

114 GRADI A SINISTRA!

BENE! VIRATA!

KTHOOM

WHUMP

BERSAGLIO AGGANCIATO!

PRONTO A SPARARE IN QUALSIASI MOMENTO!

THOOM
EXAXXION - CONTINUA

LONDON SUSHI
OTTO GABOS
8
...ALLA FINE HO DECISO DI RITORNARE IN TURCHIA. SONO SICURA CHE ALESSANDRO E AMERIGO SONO ANCORA VIVI!
I GENITORI DI ALESSANDRO HANNO SPESO MILIONI IN INVESTIGATORI MA NON SI SONO MAI RASSEGNATI E HANNO DECISO DI DARMI FIDUCIA. NOI CI CREDIAMO DAVVERO...
E QUANDO PARTI?
HO UN VOLO PER ISTAMBUL FRA DUE GIORNI.
PISTAA!!
ASARI NO SUIMONO
CONSOMME' PER 4 PERSONE
ZUPPA SPECIALE PER UN OSPITE MOOOLTO SPECIALE!
1 METTETE A BOLLIRE 600 G DI VONGOLE IN 2 DL DI BRODO ICHIBAN DASHI PER FARLE SCHIUDERE. POI FILTRATE IL BRODINO OTTENUTO.
PLOT PLOT
2 DOPO AVER AMMORBIDITO IN ACQUA I FUNGHI SHIITAKE, SPREMERLI, ELIMINARE I GAMBI E INCIDERLI CON LA PUNTA DEL COLTELLO.
3 AFFETTATE SOTTILE DUE CIPOLLOTTI E SEPARATE LA PARTE BIANCA.
OGNI TANTO STO A QUATTRO ZAMPE ANCH'IO!

4 FARE BOLLIRE PER 3 MINUTI
ALTRI 6 DL DI ICHIBAN DASHI CON
2 CUCCHIAI DI ZENZERO FRESCO
AFFETTATO SOTTILE, 1 CUCCHIAIO
DI SALSA DI SOIA CHIARA
E 1 DI MIRIN.
5 UNIRE LE PARTI BIANCHE DEI
CIPOLLOTTI E CUOCERE ANCORA
PER 3 MINUTI.
6 AGGIUNGETE
LE VONGOLE SGUSCIATE,
IL BRODO FILTRATO E CUOCERE
ALTRI 3 MINUTI.
ECCOCI!
7 TAGLIARE A CUBETTI
60 G DI TOFU MORBIDO
E UNIRLO ALLA
MINESTRA.
ET VOILA!
8 CUOCERE
PER UN ALTRO
MINUTO ANCORA
E TRAVASARE
NELLE CIOTOLE.
SERVIRE
GUARNENDO CON
I CIUFFI VERDI
DEI CIPOLLOTTI.
YUUK!
E' PROPRIO SQUISITO, PANEROTO SAN!
EH EH... SAPEVO CHE AVEVA UN DEBOLE PER LE VONGOLE...
POI ABBIAMO CONTINUATO A MANGIARE E A BERE E STAVAMO BENE. SEMBRAVA QUASI TUTTO COME UNA VOLTA A BOLOGNA...
EH! FRATELLINO, NON SAPEVO CHE FOSSI DIVENTATO PURE POETA!
STUPIDO!
LA MATTINA DOPO ALGIDA E' VOLUTA ANDARE DA SOLA ALL'AEROPORTO. CHE MALINCONIA VEDERLA ALLONTANARE ACCOMPAGNATA DA FOGLIE CADENTI E IMPLACABILI...
MA CHE FACCIAMO... CI ANDIAMO IN TURCHIA?
L'HO FATTA IO!

NOISE di Tsutomu Nihei

L'ASSASSINO

COME TI È STATO DETTO, **MUSUBI SUSONO**, TUTTI I TUOI PRIVILEGI DA AGENTE DI POLIZIA SONO DA CONSIDERARSI **DECADUTI**!
IN PIÙ, NON TI VERRÀ PAGATA ALCUNA LIQUIDAZIONE.

C'È QUALCHE OBIEZIONE?

725
724
723
722

BIP

QUEI MALE-DETTI DELLA SETTA...
AVRANNO VOLUTO DARMI UN AVVERTI-MENTO...?

FORSE STAVANO CERCANDO QUESTA...

CLICK

PERCHE` ALLORA HA FUNZIONATO IN **QUELLA** PARTICOLARE OCCASIO-NE...?
COME IMMAGI-NAVO, ANCHE PREMENDO IL PULSANTE NON SUCCEDE NULLA...

WAR SHOP
警 42
POLICE

!

E' MORTA L'UNICA PERSONA CHE POTEVA SAPERE QUALCOSA RIGUARDO AL SEGRETO DELLA SPADA...

SSSHHH

SSSSHHH

PSSSHH

PSSHH

TWOOOOT

KLATTER

BIP BIP

DUMP

SKREEEE

RAT TAT TAT TAT

GRIIIND

SQUEAK

THRUMP

CRASH

CRACK

DUMP DUMP DUMP DUMP

RAT TAT TAT TAT
SWISH

THUD
DUMP DUMP DUMP

RAT TAT TAT TAT
SWISH

!
CRACK

BOOM
RIUSCIRÒ A USARLA?!

QUESTO NON E` IL POSTO ADATTO... DOVRO` SPOSTARMI IN UN LUOGO PIU` SPAZIOSO...

USCITA D'EMERGENZA
EXIT

VLAM
SIAMO DEL CORPO VIGILANTI DELLA LINEA AD ALTA VELOCITA'! DOBBIAMO ARRESTARTI PER DANNEGGIAMENTO DI ATTREZZATURE PRIVATE!
SE OPPORRAI RESISTENZA, SAREMO COSTRETTI A SPARARTI ALL'ISTANTE!
ASPETTATE!
THUMP

KRAMM

CHE DIAVOLO E' QUELLO?!
FUGGITE!

AAH...
CRASH
STUMP

RAT TAT TAT TAT
FUOCO!

CLINK CLINK
CLINK CLINK
CLINK CLINK
CLINK

DUMP DUMP DUMP DUMP
DUMP

RAT TAT TAT TAT TAT
TAT

SWISH

TU RESTA LÌ!
ASPETTA! TOGLIMI QUESTE MANETTE!
CLICK CLICK

TLANK

ZOOM

THOOM

RRRUMBLE

CLICK

SWISH

LA SI PUÒ REGOLARE...?

RRRUMBLE
RAT TAT TAT TAT
BAM BAM

SLASH

LA SETTA... RIUSCIRÒ A SMASCHERARE CHI C'È DIETRO E LO ANNIENTERÒ A TUTTI I COSTI!

ANCHE A COSTO DELLA MIA STESSA VITA!

NOISE - CONTINUERÀ...

NARUTARU di Mohiro Kito

IL PESO DELLE GRIDA

EHM...
P-PER-MES-SO...?

HOSHIMARU, APRI QUELLA FINESTRA LÀ!

E` LA PRIMA VOLTA CHE ENTRI IN CASA MIA, AKIRA?

KLATTER
KLATTER
KLATTER

SENTO...

...PROFUMO D'INCENSO...

NON HAI VISTO LA TELEVI-SIONE?
GIÀ...

...NO...
NON HAI PER CASO VISTO CHI TI HA PORTATO LA BUSTA?
...E` ANCORA VIVO..?
QUEL TIZIO...

...PIU` O MENO DELLA MIA ETÀ... BEI LI-NEAMENTI...
MI HANNO DETTO CHE ERA UN RA-GAZZO COI CAPELLI TINTI...
TI HAN-NO FATTO UNA VAGA DESCRI-ZIONE?

...CHE POSSA CONOSCERE QUESTI NOMI...
Salutami En Soph e Hoshimaru
MI VIENE IN MENTE SOLO UNA PERSONA...
UGH

NON RIUSCIRÒ A SFUGGIRGLI...

AKIRA...

DEVI STARE TRANQUILLA...
L'ESSERE CHE HA AGGREDITO MIO PADRE NON SEMBRAVA UNA SPECIE DI **CALAMARO GIGANTE**...
PARE CHE INVECE AVESSE L'ASPETTO DI UN **ANGELO**...

RATTLE

L-LUI...
...HA DETTO...

...DI AVERE...
...DEI COMPAGNI...

COME?

SÌ, DEI COMPAGNI...

ALLORA FORSE È LUI...

L-LUI CHI?!

RICORDI DI QUEI DUE CHE ERANO SCOMPARSI DALL'AEREO MENTRE TORNAVO DALL'ISOLA IN CUI ABITANO I MIEI NONNI?
IL TIPO CHE STAVA AL-L'OSPEDALE...

TU... LI HAI VISTI DI NUOVO?!
NE HO VISTO UNO...
...CON DEGLI OCCHI DEL GENERE!

SHIINA...?

TE LO GARAN-TISCO...
...AC-CHIAPPEREMO QUELL'UOMO!

C-COME PUOI DIRE UNA COSA DEL GENERE...?
C-COME HAI INTENZIONE DI...?

ALL'OSPE-DALE.

ALL'OSPE-DALE?

PUO' DARSI...
...CHE CI RITORNI.

ALLORA...
SMETTILA DI PARLARE A VANVERA...

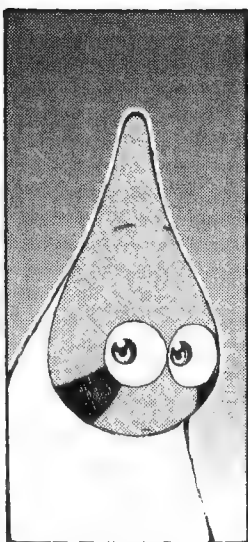
...COSA FAREMO?

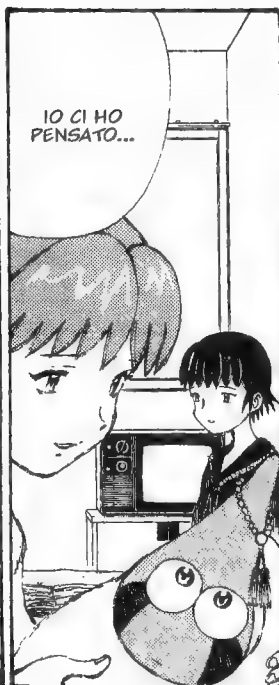
NON POSSIA-
MO LASCIARE
TUTTO COSÌ!
TUMP

LA QUE-
STIONE NON
RIGUARDA
SOLO TE,
AKIRA!

INSOM-
MA...

...TU
COSA
FARE-
STI?!
...SE QUEL
TIZIO COL
CALAMARO
DOVESSE
TORNARE A
DARCI FA-
STIDIO...

PER QUANTO MI RIGUARDA...
...FORSE IO...
...LO UCCIDE-REI...

SE TUTTI POTRANNO SALVARSI...
...SAREI DISPOSTA ANCHE A QUESTO...

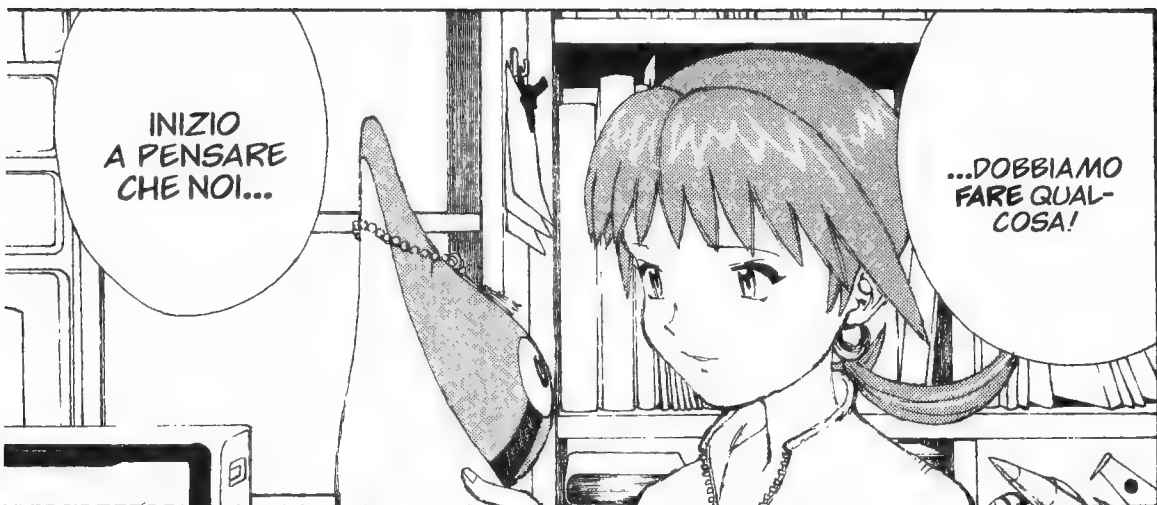
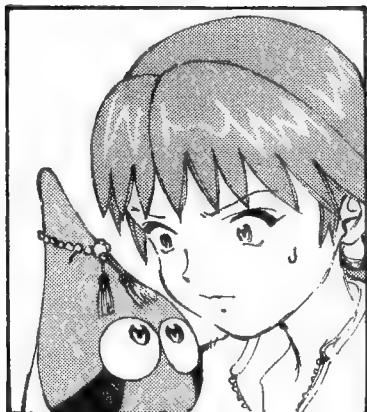
S-SHIINA...

COSA SONO HOSHIMARU E IL TUO EN SOPH?
PERCHE` SONO VENUTI DA NOI?

IO CI HO PENSATO...

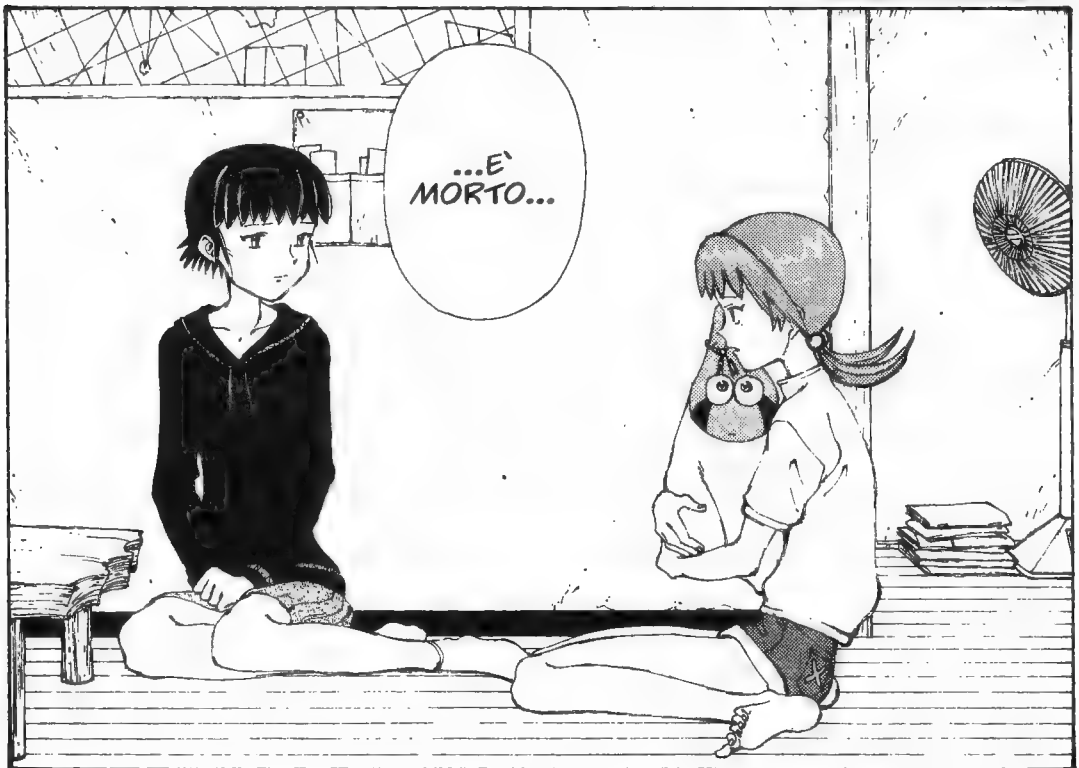
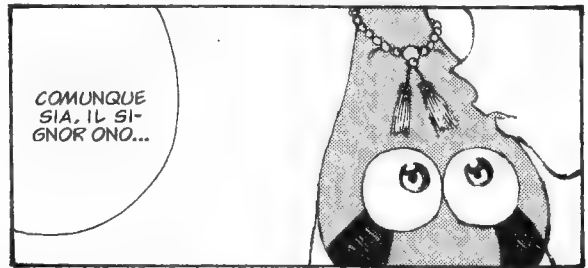
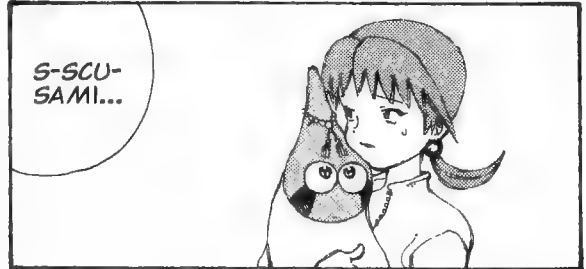
INIZIO A PENSARE CHE NOI...
...DOBBIAMO FARE QUAL-COSA!

INTENDI... UNA SPECIE DI MISSIO-NE?
SÌ... PROPRIO COSÌ!

P-PERÒ...

NON DOVRESTI PARLARE...
...DI UCCIDERE GENTE O COSE DEL GENERE... IO LA PENSO COSÌ...

E INVECE SÌ!
PERCHÈ MIO PADRE...
...POTEVA ANCHE MORIRE!

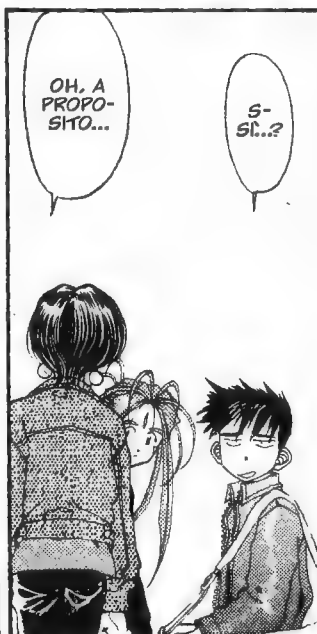
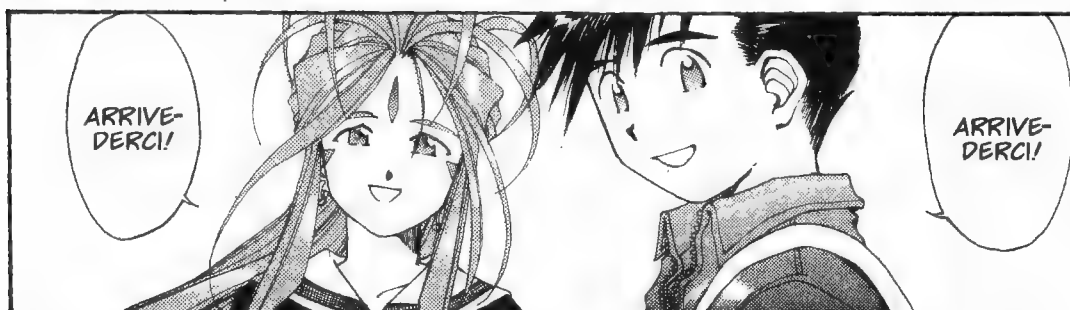
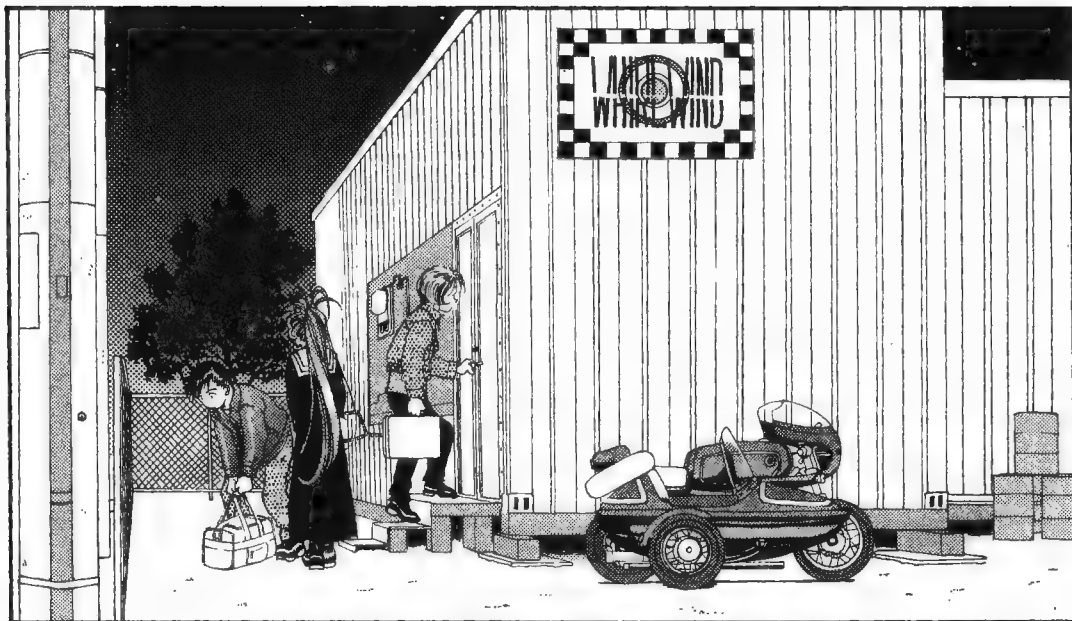
...È
MORTO...

NARUTARU - CONTINUA

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima
DATE DI SCADENZA

ARRIVE-
DERCI!
ARRIVE-
DERCI!

SCUSA, PERCHÈ FAI SUBITO QUELLA FACCIA RASSEGNATA PRIMA ANCORA DI SAPERE COSA STO PER DIRE?
S-SI VEDE TANTO...?
DA FAR SCHIFO.

S-SÌ...?
OH, A PROPOSITO...

CIAO, CI VEDIAMO!

VOLEVO SOLO DIRTI CHE DOMANI PUOI VENIRE SOLO DI POMERIGGIO.

DEVO ANDARE A RINNOVARE LA PATENTE, PERCIÒ...

OH, TUTTO QUI?

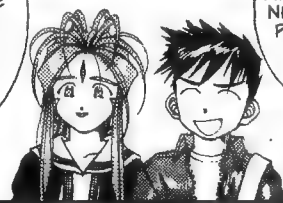
POTEVA ANCHE DIRMELO SENZA TANTI PREAMBOLI...

LA TUA FACCIA MOSTRA **PERFETTAMENTE** I TUOI STATI D'ANIMO.

P-PERFETTAMENTE...?

DA FAR SCHIFO.

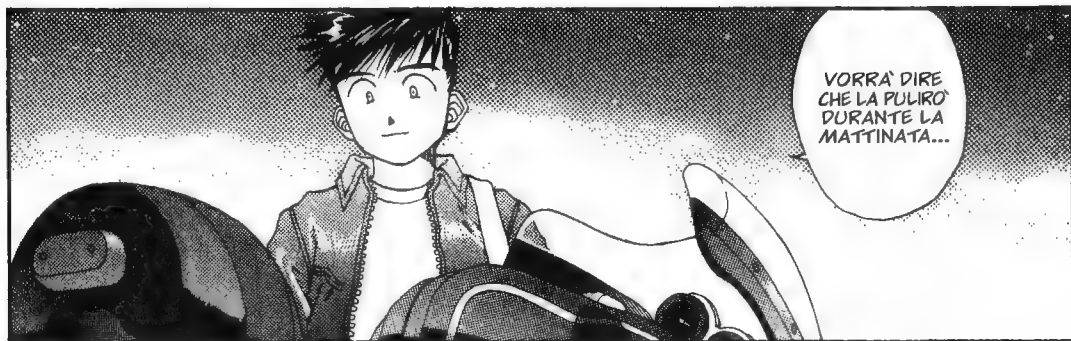
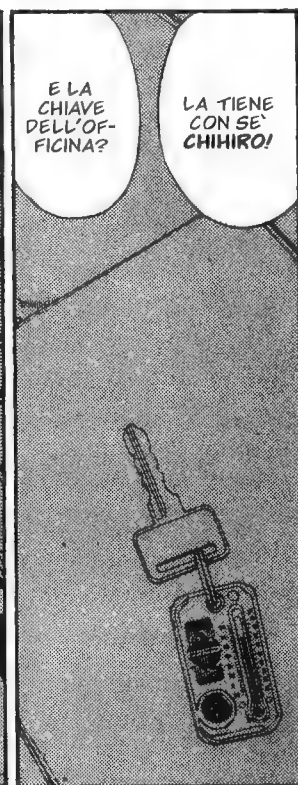
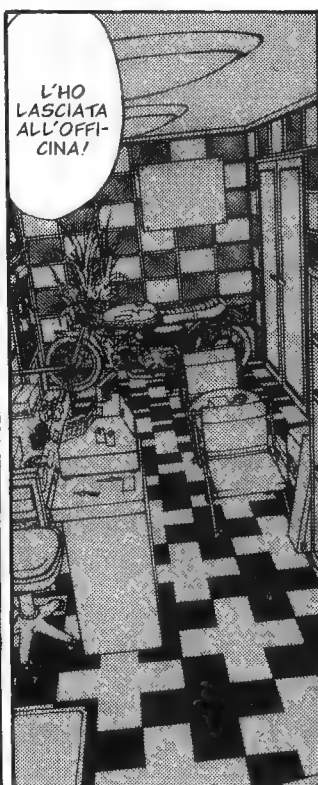
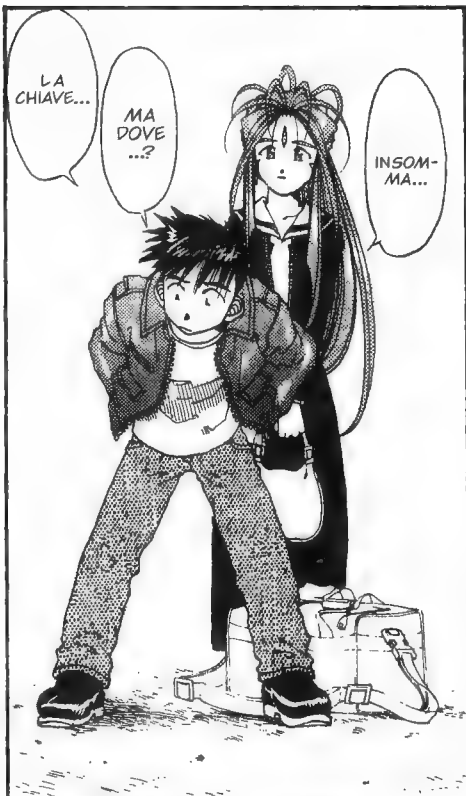
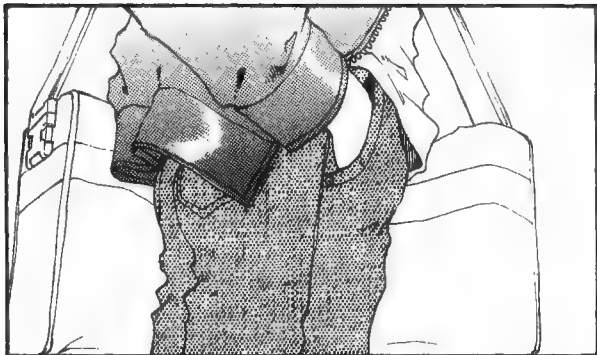
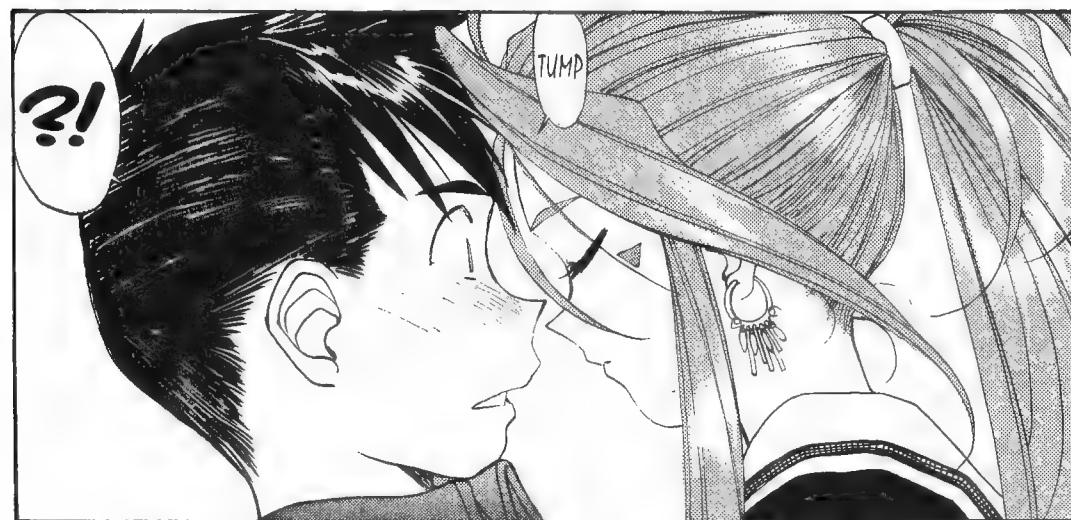
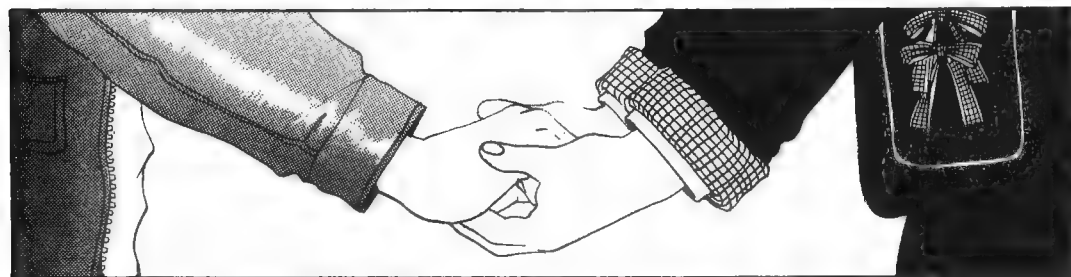
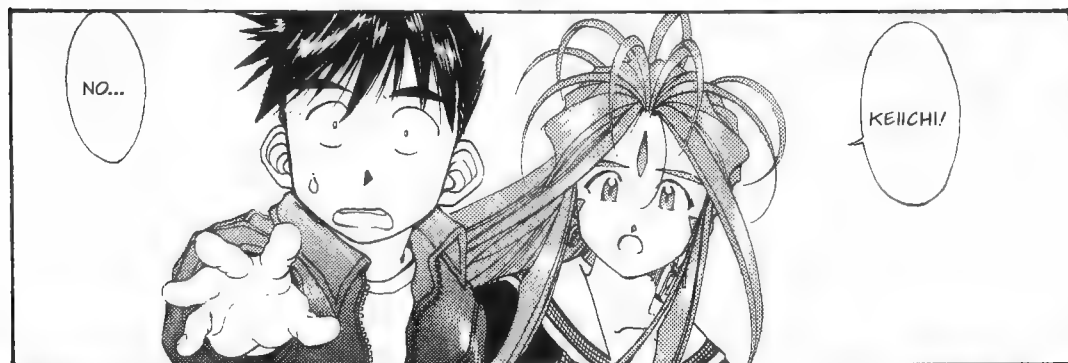
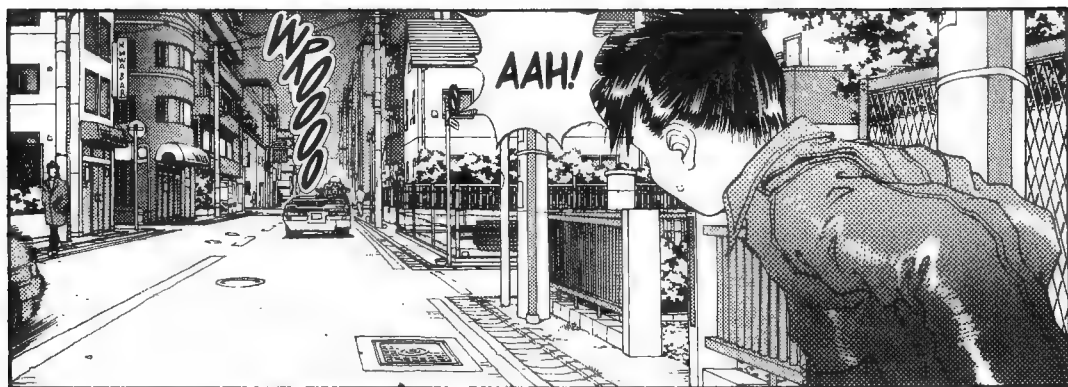
SEI CONTENTO, VERO?

PENSANDOCI BENE, POTRESTI ANCHE APRIRE BOTTEGA **DA SOLO**, PRIMA CHE TORNI IO...

VERRÒ AD APRIRLA NEL **PRIMO** POMERIGGIO!

COS...?!
RUSTLE
RUSTLE
LA CHIAVE...
MA DOVE ...?
INSOMMA...
NON TROVI PIU` LA CHIAVE?
AH!
L'HO LASCIATA ALL'OFFICINA!
E LA CHIAVE DELL'OFFICINA?
LA TIENE CON SE` CHIHIRO!

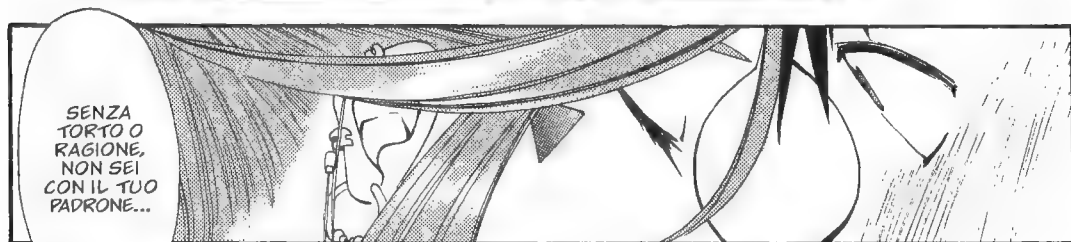
AAH!
WROOOO

KEIICHI!
NO...

TUMP
?!

CERCA DI RICORDARTI DOVE HAI LASCIATO LA CHIAVE...
AH...
S-SÌ...

ECCOLA QUA!

FLAP
CHE...?

OH, SCUSA... PARE CHE NON CI SIA RIUSCITA...
PROVIAMO UN'ALTRA VOLTA!
CON GRANDE PIACERE...

COME?
NO, NIENTE...

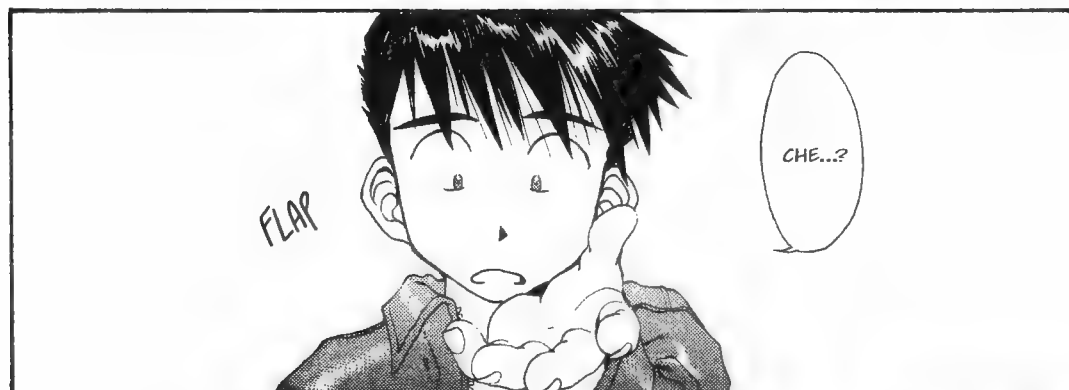
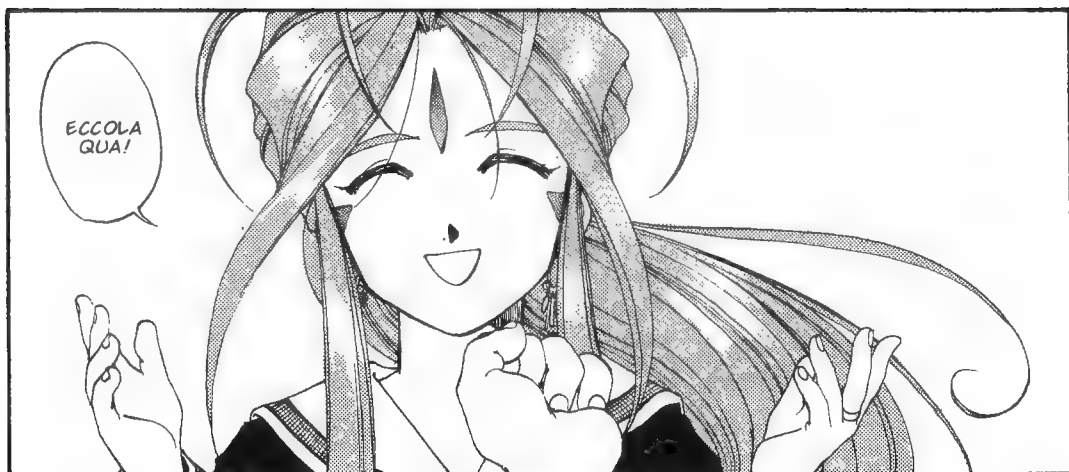
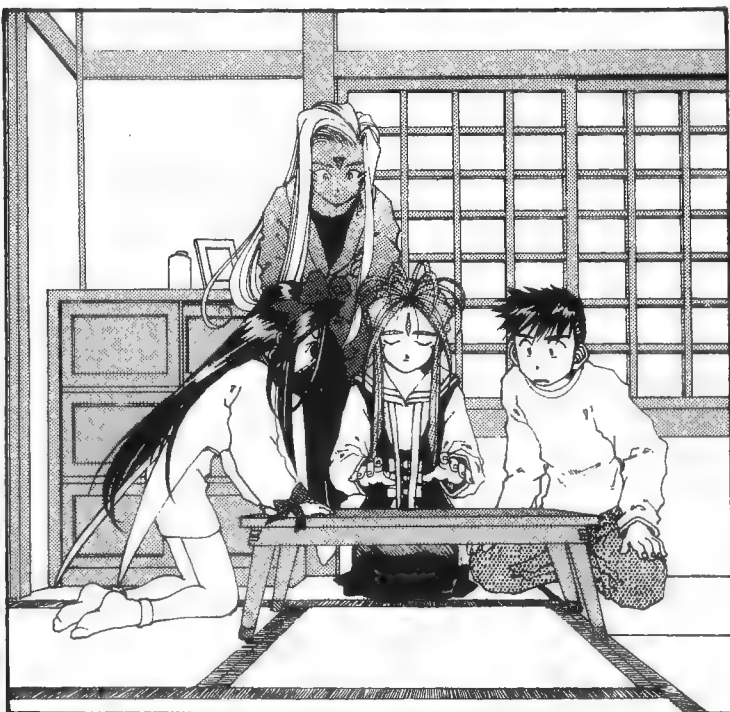
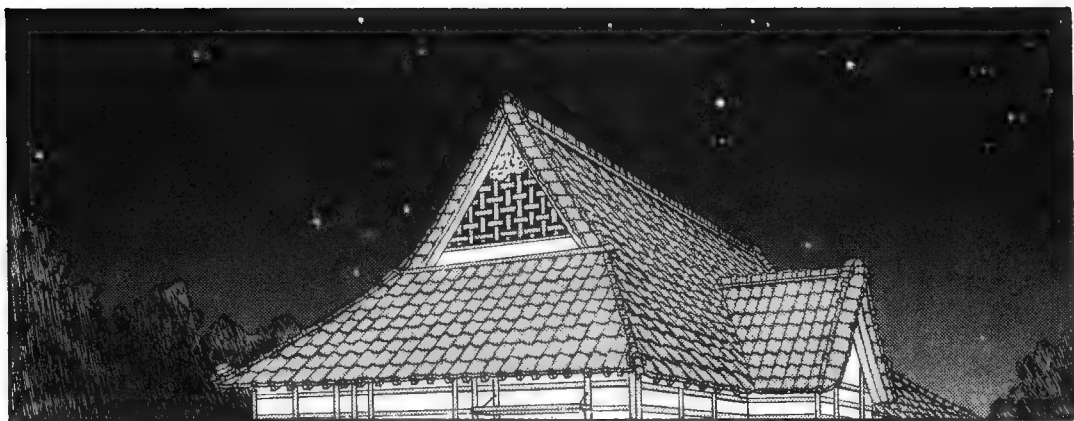
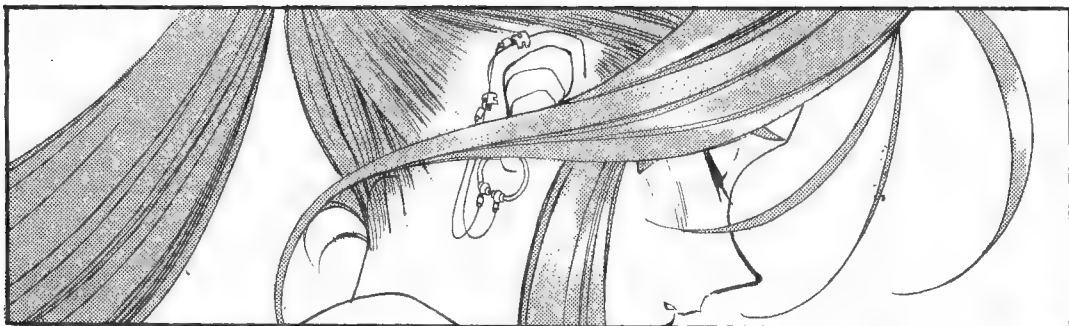
SENZA TORTO O RAGIONE, NON SEI CON IL TUO PADRONE...
ANCHE SE GLI SEI LONTANO, TORNA OR NELLA SUA MANO.

P-PERCHE` NON FUN-ZIONA...?

PARE CHE TU NON SIA TANTO IN FORMA, OGGI...
DAI, CAPITA... NON FA NIENTE!

TORNE-REMO A CASA IN METRO-POLITA-NA...
VA BENE...

...

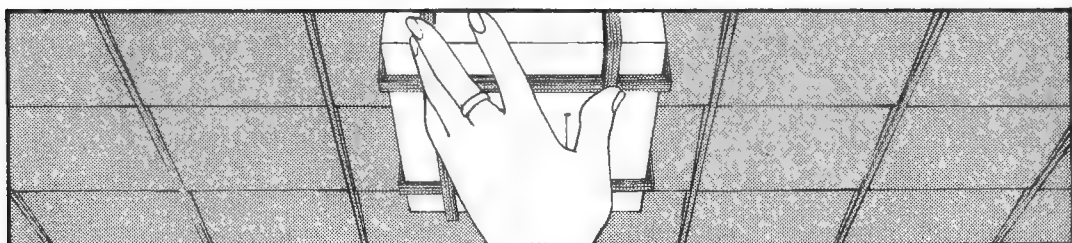
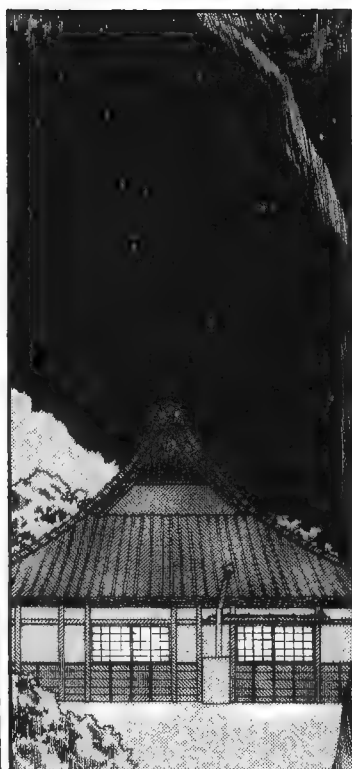
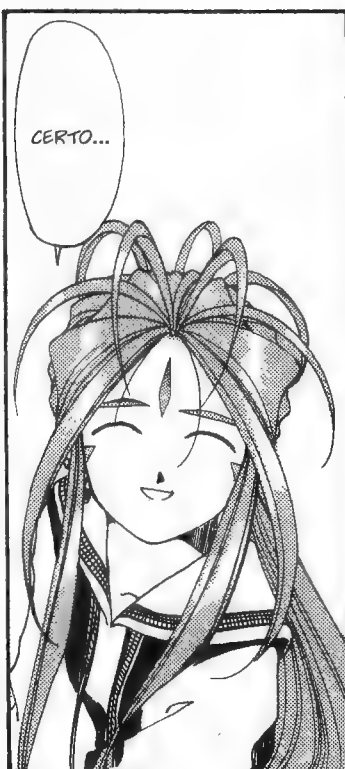
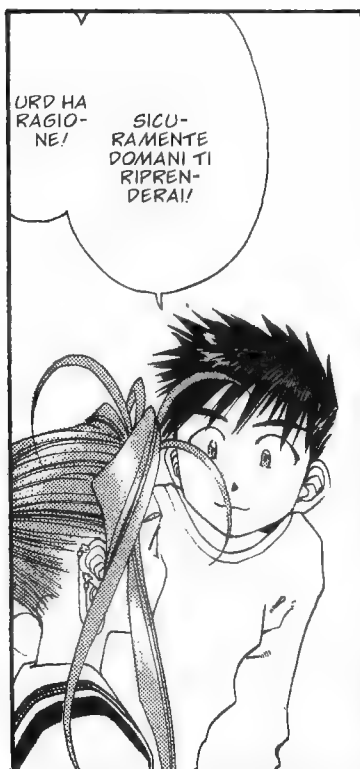
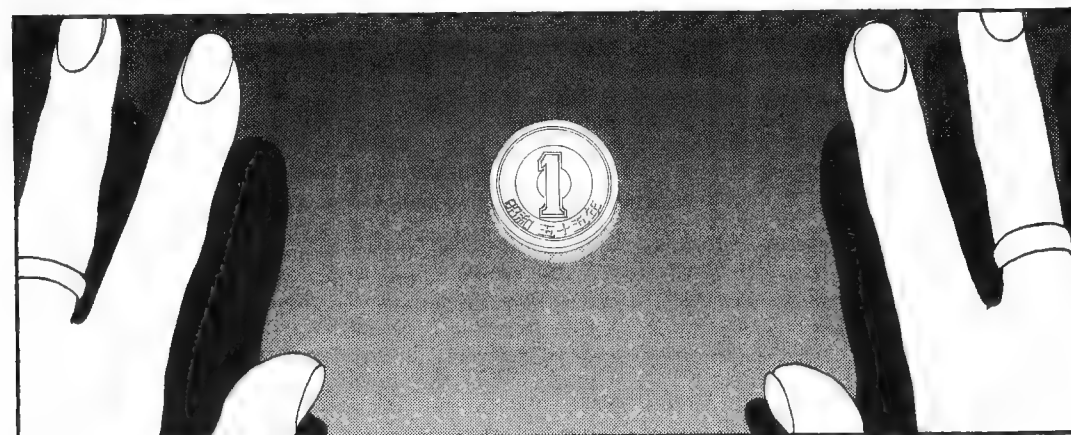
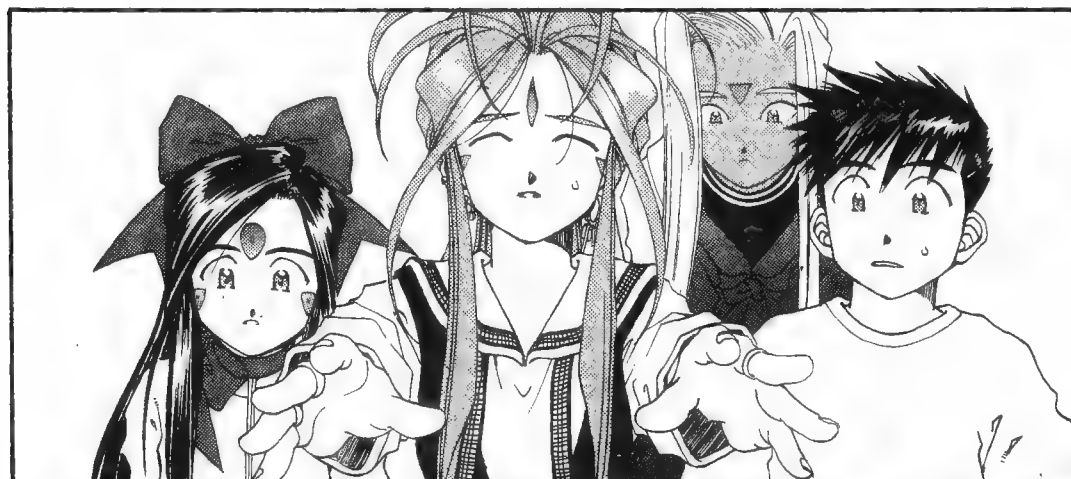
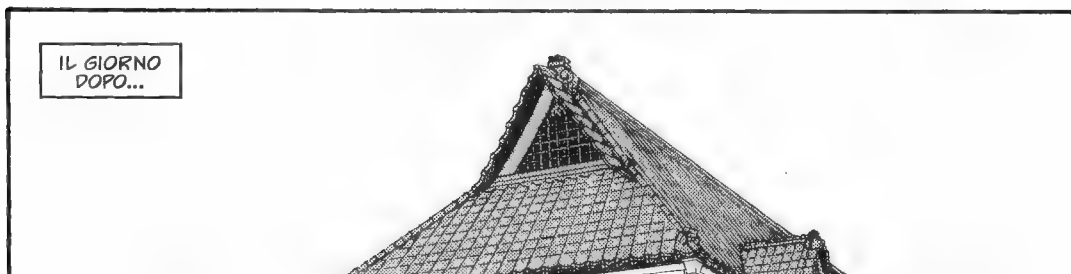
FORZA, SOREL-LINA...
PROVIAMO CON QUALCO-SA DI PIU' FACILE!

FIIU UUUU

QUESTO E` DAVVERO GRAVE...

COME STA **HOLY BELL**, IL TUO ANGELO?
NON RIESCO PIU` A EVOCARLO... NON RISPONDE AL MIO RICHIAMO...

BE', E` NATURALE IN QUESTE CONDIZIONI...
TI CONSIGLIO DI ANDARE A DORMIRE, PER OGGI...

URD HA RAGIO-NE!
SICU-RAMENTE DOMANI TI RIPREN-DERAI!
CERTO...

IL GIORNO DOPO...

ANCH'IO HO SOFFERTO TANTO...
...QUANDO NON POTEVO USARE I MIEI POTERI...
COMPREN-DO I TUOI SENTIMENTI, BELLDANDY...
ORA CHE CI PENSO, NON DOVETE ANDARE A LAVORARE?
SÌ, MA A DIF-FERENZA TUA, BELLDANDY NON FAREBBE MAI **NULLA** CHE LE POTREBBE PROVOCARE LA SOSPENSIONE DELLA LICEN-ZA DIVINA!

SOLO DI POMERIGGIO.
CHIHIRO DOVEVA ANDARE A RINNOVARE LA PATENTE.

RINNOVARE...

...LA PATENTE?!

AH!

ECCO PERCHE'!
EH, GIÀ!

CHE SBADATA! E` SICURAMENTE PER QUESTO MOTIVO!
TAP TAP
BELLDANDY! DEVI TELEFONARGLI SUBITO!
SCUSATE... QUALE SAREBBE IL MOTIVO?
EHI!
NON POSSO CREDERCI! ABBIAMO GIÀ SPRECATO UN GIORNO!

SÌ, SONO BELLDANDY...
...DEA DI PRIMO GRADO, SECONDA CATEGORIA SENZA LIMITI...
SÌ...
PROPRIO COSÌ...

SÌ, VA BENE...
CAPISCO...

SÌ!
L-LA RINGRAZIO...
CLICK
COM'È ANDATA?

...E` SCADUTA...
NON E` POSSIBILE!
OH, SORELLINA!
NON E`...

POVERA SORELLI-NA MIA!

NON PUÒ ESSERE VERO!

NON POSSO CREDE-RE...
...CHE LEI NON POTRÀ PIÙ VOLARE NEL CIELO!

NON PUOI USARE I TUOI INCANTESIMI PER TUTTA UNA SETTIMANA!

OCCORRE UNA SETTIMANA PER LE PRATICHE DI UN NUOVO RILASCIO...
SONO DAVVERO SBADATA...

U-UNA SETTIMANA?!
GIÀ!

BE', SE È SOLO PER UNA SETTIMANA...
DING DONG
EHI, MORISATO!
UGH...

SALVE, MORISATO!

OH, SENPAI... D-DA QUANTO TEMPO...
MA PERCHE` PROPRIO IN UN MOMENTO DEL GENERE...?!

A DIRE LA VERITÀ, DEVO CHIEDERTI UN FAVORE!
S-SENTIAMO... DI COSA SI TRATTA?

VORREI CHE TENESSI UN PO' DI ROBA IN CUSTODIA...

U-UN PO' DI... ROBA..?
E... PER QUANTO TEMPO DOVREI TENERLA?

ECCO...
BLINK
...PER CIRCA UNA SETTIMANA...

OH, BE'...
...S-SE E' SOLO PER UNA SETTIMANA...

EHI, RAGAZZI! MORISATO HA DETTO DI SI'!
BRUTTO PRESENTIMENTO
R-RAGAZZI ...?

おうちでパン屋さん
異常に旨い
Zuimahパン
Kフーズ

CALPS
MD-2600S
SHIBA

K&U
USA

DEVI SCUSARCI, MA A CAUSA DEI **LAVORI DI RISTRUTTURAZIONE DEL DORMITORIO**...
...NON SAPEVAMO DOVE LASCIARE LA NOSTRA ROBA!

SCUSATE SE VI RECHIAMO UN PO' DI DISTURBO...
...E GRAZIE MILLE PER LA GENTILEZZA... **MI RACCOMANDO...**

U-UN PO'?!

PERCHE` HAI PRESO IN CUSTODIA TUTTA QUESTA ROBA SENZA DIRE NULLA?!
NON E` SOLO COLPA MIA! ANCHE VOI SIETE RIMASTE ZITTE!

TUTTO?

TAMIYA E` IL TUO SENPAI, NON E` VERO?
E... E ALLORA? CHE C'ENTRA QUESTO?
...

CHE C'ENTRIAMO NOI, SE TI LASCI ZANZARIZZARE DAI TUOI EX SUPERIORI?
SI, VABBE', HO CAPITO...

SE SOLO IO NON FOSSI STATA COSÌ SBADATA...
...AVREI POTUTO **RIMPICCIOLIRE** TUTTA QUESTA ROBA E TENER-LA IN CUSTODIA SENZA PRO-BLEMI...

SOREL-LINA...

NON TEME-RE!
LASCIA FARE TUTTO A ME!

RIEN-TRIAMO IN CASA, ORA!

I-IN CHE MODO?!

SAPETE PERCHE' NON RIUSCIAMO A METTERE IN ORDINE QUESTA STANZA?
DUNQUE, ORA VI FARO' UNA DOMANDA...

ESATTO!
...PERCHE' NON C'E' SPAZIO SUFFICIENTE, NO?
S-SUP-PONGO...

...CREARE SPAZIO!
SPAZIO
PERCIO', LA SOLUZIONE E'...

PRONTO, MORISATO?! C'E' QUALCUNO IN CASA?!
S-SI', MA... FINO AL PADIGLIONE PRINCIPALE E' TUTTO PIENO...

CRE-A-RE!
SPAZIO
HO DETTO CHE BISOGNA CREARE SPAZIO, CAPISCI...?

UN... DUPLICATORE SPAZIALE...?

STATE A GUARDARE!

INSERISCO LA FUNZIONE DI **INGRANDIMENTO**... LA PROPORZIONE DELLA SUPERFICIE...

POI SELEZIONO IL **DOPPIO** E PREMO IL PULSANTE DI IMPOSTAZIONE!

VIA!

DUPLICATORE SPAZIALE ATTIVATO

Ninlenbo SUPER PANICOM

ZOOM

OH, MIA DEA! - CONTINUA

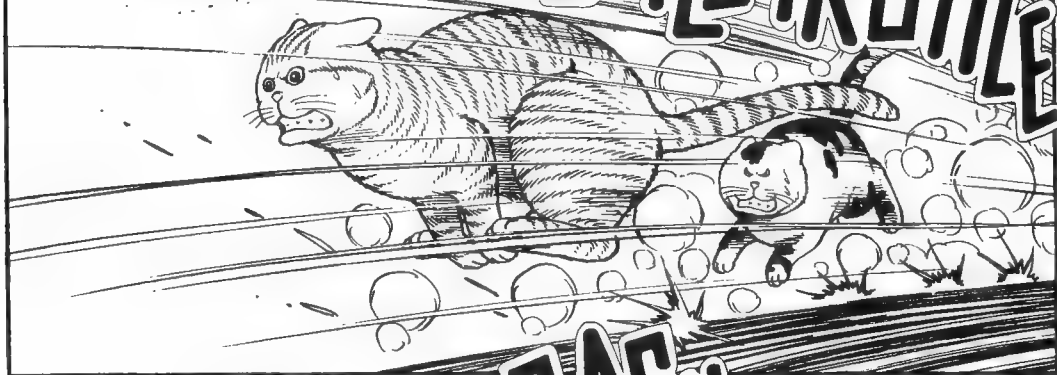
RRUMBLE

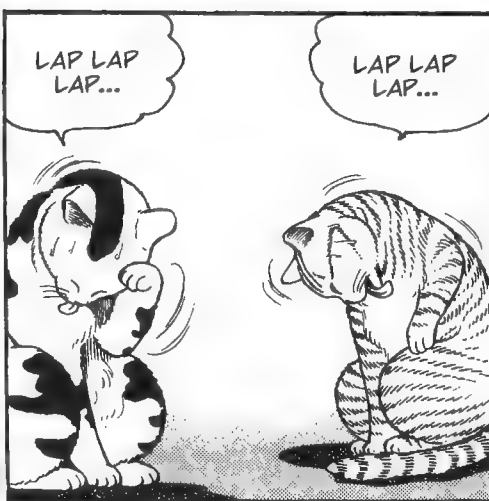
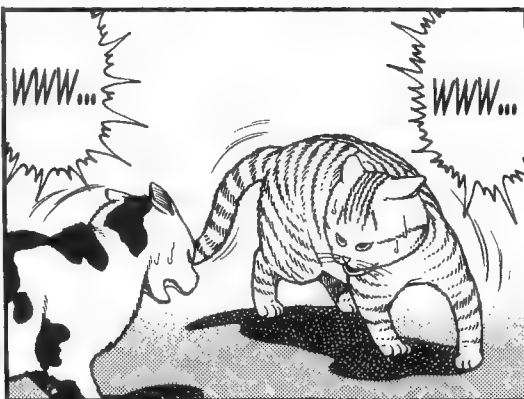
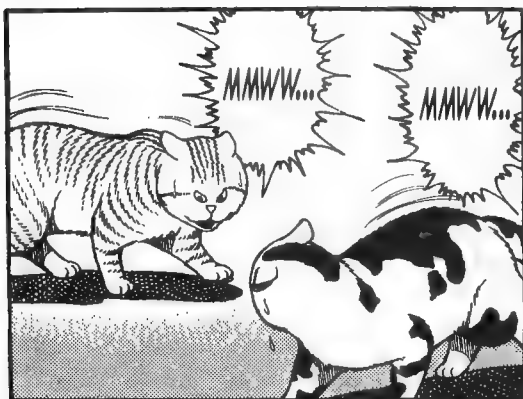
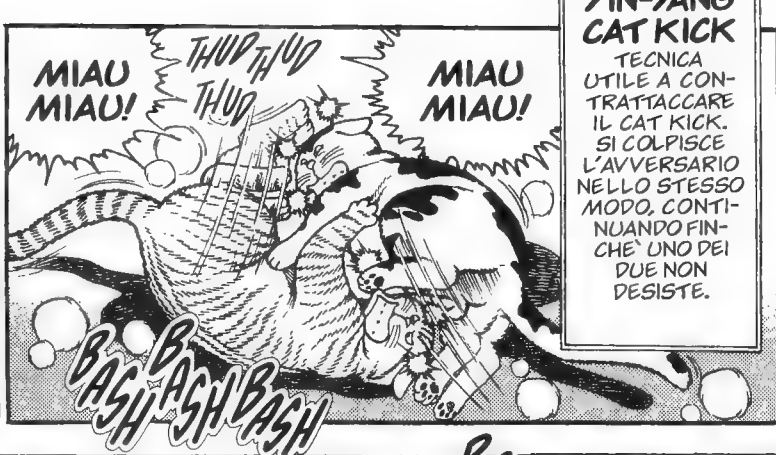
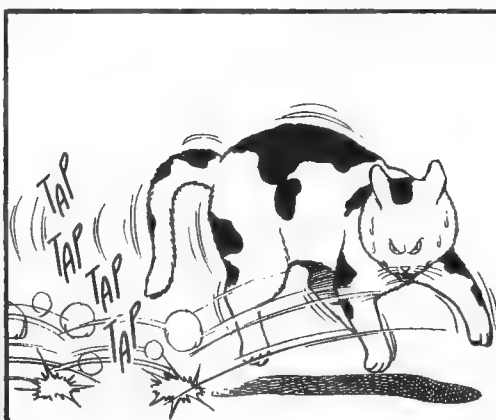
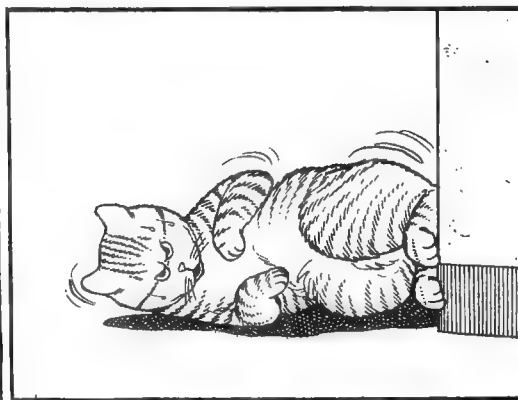
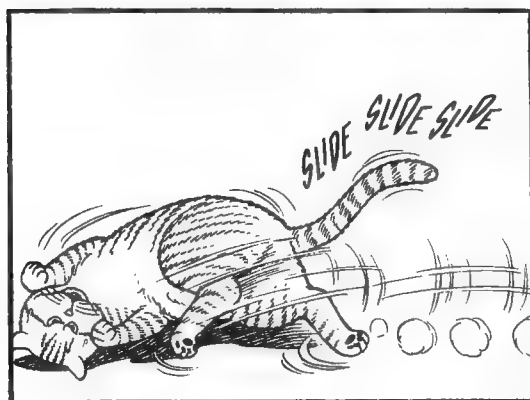
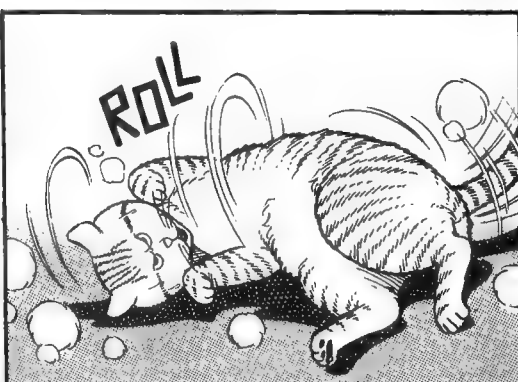
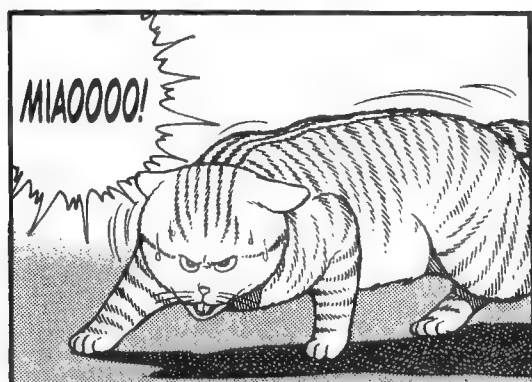
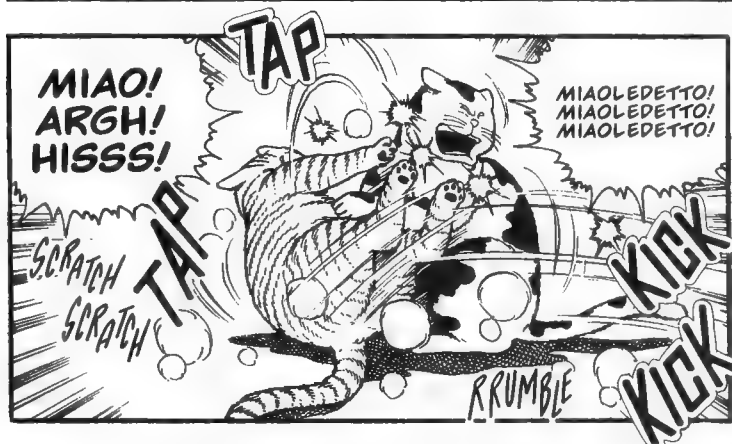
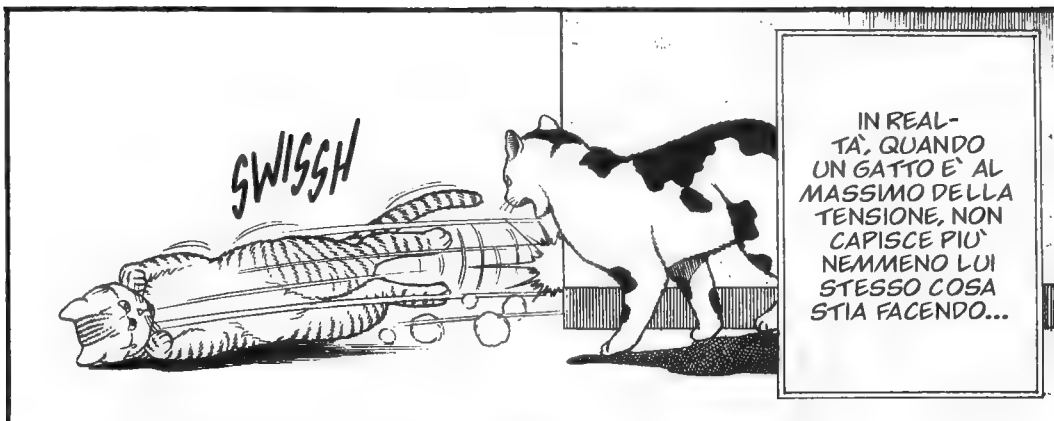
MICHAEL di Makoto Kobayashi

CAT FIGHTER

TROTTLE TROTTLE TROTTLE

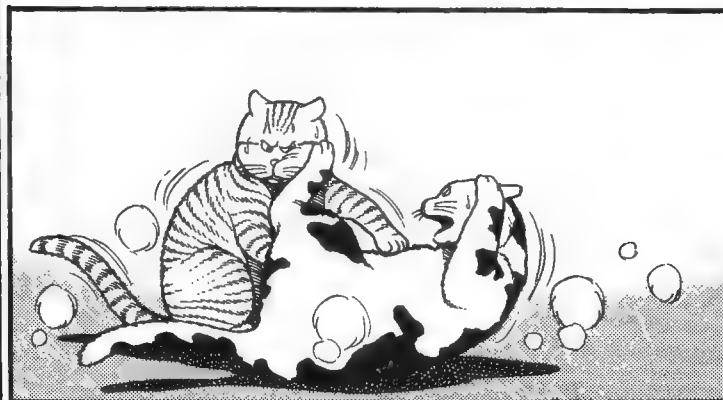
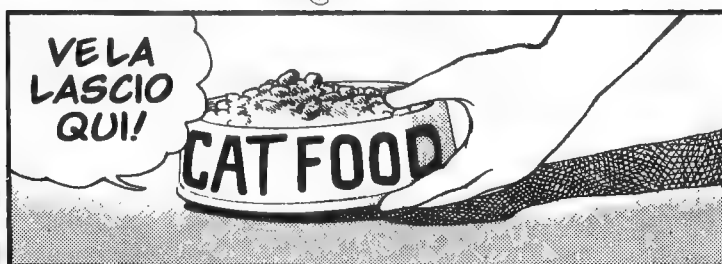
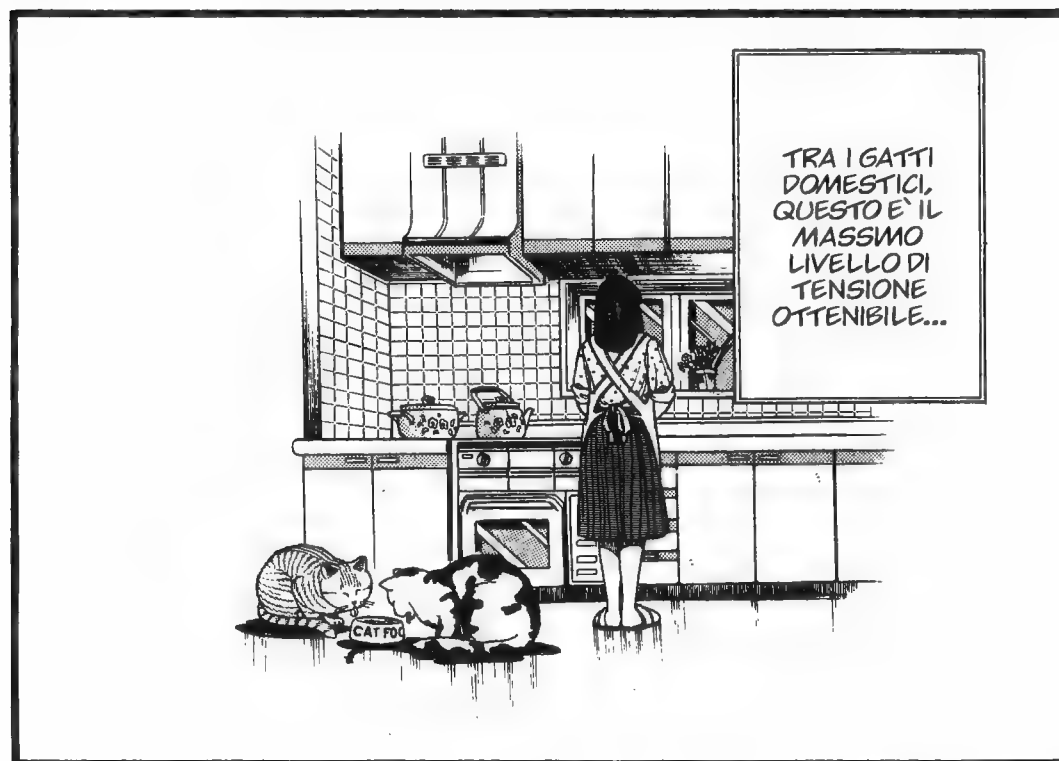
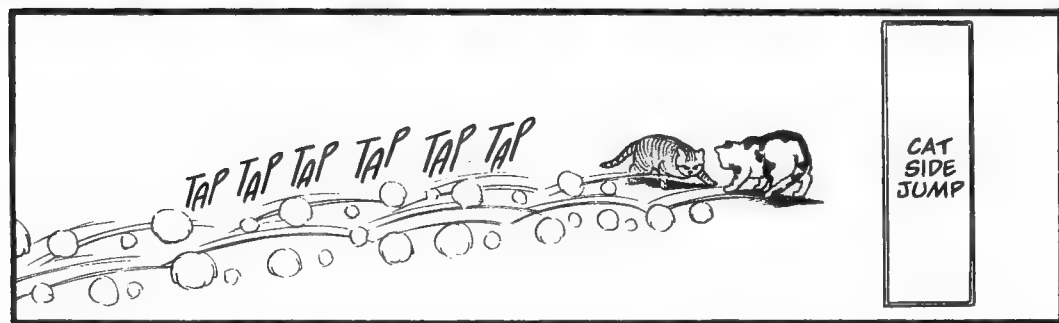
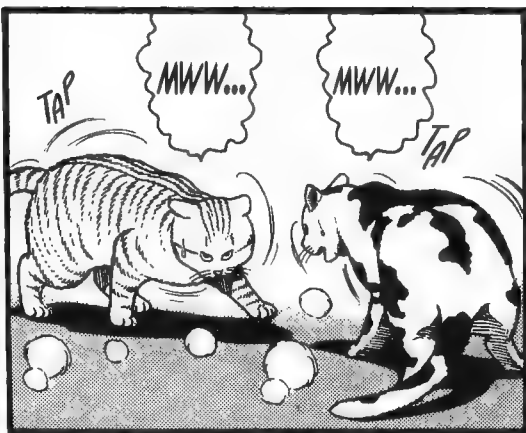
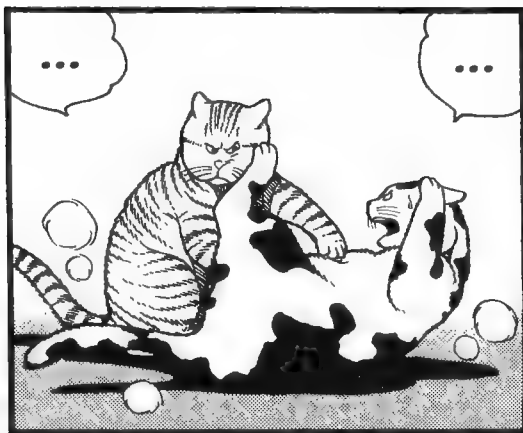
TROTTLE TROTTLE TROTTLE

TROTTLE TROTTLE

CAT KICK

TENENDO FERMO L'AVVERSARIO CON LE ZAMPE ANTERIORI, LO SI COLPISCE RIPETUTAMENTE CON QUELLE POSTERIORI. TECNICA MICIDIALE.

CLEANING BREAK
QUANDO LA TENSIONE O L'ECCITAZIONE SALGONO OLTRE UN CERTO LIMITE, CERCARE DI CALMARSI PULENDOSI IL PELO.

CAT SIDE JUMP
SERVE A TENERE SOTTO CONTROLLO LA TENSIONE SENZA PERO' FERMARSI. LA TRAIETTORIA DI SPOSTAMENTO E' OBLIQUA.

IN CASO DI RISSA TRA GATTI RANDAGI, IL COMBATTIMENTO PUÒ ESSERE ADDIRITTURA ALL'ULTIMO SANGUE, POICHÉ IL MOTIVO SCATENANTE È LA SOPRAVVIVENZA...

TRA I GATTI DOMESTICI, QUESTO E` IL MASSIMO LIVELLO DI TENSIONE OTTENIBILE...

CAT FOO

MICHAEL - CONTINUA

Siamo tutti pedofili? (K101-A)

Cari Kappa boys, cari amici che amate il fumetto giapponese, vi rendo noto che siamo tutti pedofili. Tutti, sì, dal primo all'ultimo. Questa sera, durante l'edizione serale del TG di Telearena, la TV locale di Verona, è stato trasmesso un servizio obbrobrioso, il cui significato è quello agghiacciante che vi ho citato: siamo tutti pedofili. E viene ribadito da un tizio che si chiama 'assessore alla cultura'. E vi dico perché: perché leggiamo la struggente storia d'amore tra Yota (17 anni) e la dolce Ai (17 anni), che mentre è in camera sua va in giro in mutande e a tette all'aria; perché leggiamo **Dragon Ball**, dove il vecchio Muten si permette di allungare occhi e mani su ragazze più giovani di lui e si fanno ammiccamenti sulle mutande di Bulma; perché leggiamo fumetti giapponesi, la cui traviata cultura permette che le persone non si scandalizzino per le nudità femminili e lascia che esistano fumetti per tutte le fasce d'età, cosa assolutamente proibita qui da noi, dove i fumetti devono essere letti solo da marmocchi; perché leggiamo e non ci rincretiniamo a guardare dei fessi chiusi in una casa finta, a fare cose finte, decise da altre persone finte dentro, dentro nell'anima. Perché leggiamo storie finte ma che sono vere nello spirito, vive nei significati e nelle intenzioni.... Questo è un appello a tutti gli appassionati, alle testate del settore e a chi abbia un minimo di dignità e senso critico: BASTA SOPPORTARE! BASTA CHINARE IL CAPO! NON LASCIAMOCI SOMMERGERE DA ACCUSE CHE NON MERITIAMO perché qualcuno che deve vendere tonnellate di gadget non ha pensato di sensibilizzare chi avrebbe dovuto! Il TG in questione viene trasmesso alle ore 19:30 ma anche alle 22:40, quindi per favore cercate di vederlo, di registrarlo e di esibirlo come prova perché, signori e signore, siamo davanti a un caso di calunnia! Non mi dilungo sui soliti discorsi di gente che cerca capri espiatori o di persone che se ne fregano della libertà altrui, ma questo è e sarebbe un caso da portare in tribunale! Non cerco una risposta rivolta a me ma all'intera comunità di cui sono felice di fare parte, quindi per favore rispondete a queste calunnie! Calorosamente vostro, **Giuseppe Manfrin** (bergman79@yahoo.com)

P.S. Siete liberi di mettere la mia e-mail, voglio sentire cosa ne dicono gli altri...

Attiva... a favore di chi? (K101-B)

Ho appena letto il comunicato emesso da Cittadinanzattiva e sono rimasta per un minuto senza parole. Ma chi è il pervertito/a che ha letto **Dragon Ball**? Giuro che non gli lascerei mai vicino un mio eventuale fratellino o sorellina. MAI. Penso che solo un pedofilo o un maniaco potrebbe trovare un messaggio 'evidentemente erotico' in **Dragon Ball**. Dio se sono sporchi. Ma quello che è peggio è che sono diseducativi. Cosa voglio dire? Il maestro Muten, grande maestro di arti marziali, è un vecchio porco, su questo non ci piove. E non si può dire che nel fumetto faccia una gran bella figura, anzi, viene continuamente ridicolizzato e preso poco seriamente. E' la dimostrazione che anche una persona con grandi capacità ed eccellente nel suo campo può avere strane tendenze. Traslato nella realtà potrebbe far capire a un bambino che anche se il suo maestro, o zio, o parroco è ammirato da tutti, ciò non toglie che possa essere un pedofilo. Quanto spesso abbiamo sentito parlare di genitori che non credevano ai figli perché «non è possibile che una persona così perbene», oppure perché «è il bambino che se lo è immaginato»... Perfino Freud a un certo punto ha negato la pedofilia. Bella vita per un bambino che si sente dire che non è possibile, e che è un bugiardo. Se poi vogliamo controbattere le loro argomentazioni riguardo a **Dragon Ball**...

1) Cittadinanzattiva ha descritto la scena come se in quelle pagine si facesse una visita ginecologica a Bulma. In realtà c'è una sola vignetta che mostra molto meno di quello che un bambino vede ogni qualvolta passa la pubblicità di un bagnoschiuma, dell'acqua, di un'auto o di un aperitivo, o guarda un qualsiasi programma-quiz Rai o Mediaset, dove le vallette mostrano soprattutto il sedere. Ma Cittadinanzattiva avrà certo presentato interpellanze anche contro di loro e contro le discoteche.

2) Bulma non sa di mostrare parti intime quando alza il vestito. Quando si rende conto che non indossa qualcosa sotto si sente terribilmente in imbarazzo. Non l'avrebbe mai fatto se l'avesse saputo. In seguito, quando incontrerà il maestro Muten lo guarderà sempre con un certo sospetto sapendo dei suoi appetiti.

3) I protagonisti del fumetto, sebbene nella prima parte siano ancora dei ragazzini di 14 anni (anche se Goku sembra più piccolo), non si fanno mettere i piedi in testa da nessuno, adulti o coetanei che siano. E sebbene non siano tutti dei santi o dei supereroi cercano per quello che è nelle loro possibilità di aiutare i loro amici e coloro che ne hanno bisogno. I personaggi, che si parli del gruppo di Goku o dei suoi avversari, sono passibili di emozioni come rabbia, tristezza, dolore, frustrazione, paura, sollievo, speranza, allegria, ecc... Insomma, nonostante le loro capacità sovraumane, provano sentimenti umani e sono imperfetti, a differenza dei supereroi americani, il che li rende vicini a chi legge.

Cosa c'è di diseducativo in tutto questo? Il fatto che l'amicizia sia un valore prezioso? Che anche una persona non esattamente buona può provare sofferenza? Che un contesto sociale inadeguato e una cattiva educazione possono rendere un individuo un delinquente? Che le persone possono essere recuperate da una strada senza ritorno di solitudine e violenza? Com'è che questo è un messaggio sbagliato vorrei proprio saperlo. Cittadinanzattiva... a favore di chi? Di quelli che sfruttano l'inibizione dei bambini a

puntoaKappa

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

A TUTTI I LIBRAI

Dallo scorso mese abbiamo aperto a tutti i librai d'Italia la possibilità di inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro fumetterie.

Attenzione, quindi: per essere promossi in questo spazio dovrete inviarci il 5 di ogni mese la classifica relativa alle uscite del mese precedente (il 5 dicembre aspettiamo i dati di novembre, il 5 gennaio quelli di dicembre, e così via). Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappanet.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della fumetteria, l'indirizzo completo e il numero telefonico! A rispondere all'appello questo mese è la fumetteria:

Casa del fumetto, via Gino Nais 19/29, 00136 Roma (tel. 06/39749003).

OTTOBRE 2000

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

ROMA

1) Maison Ikkoku # 24
2) I"s # 1
3) Dash Kappei # 6
4) Saint Seiya # 3
5) Touch # 16
6) Gundam 0079 # 1
7) JoJo # 84
8) Berserk # 35
9) Lamù # 44
10) Family Compo # 1

I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI

ROMA

1) Dragon Ball GT Deluxe # 9
2) I cieli di Escaflowne # 8
3) Execel Saga # 1
4) Evangelion # 0.9
5) Nadesico # 2
6) Trigun # 4
7) Harlock Saga # 3
8) Yu Yu Hakusho # 9
9) Gaiking # 6
10) Baldios # 6

AMICI DI PENNA

Vi prego di pubblicare il mio indirizzo perché voglio trovare un sacco di amici: ormai le ho tentate tutte, ma seza nessun risultato!

Ciao, ragazzi! Cerco nuovi amici di penna con cui scambiare opinioni e materiale sui mitici fumetti giapponesi! Scrivete subito a:

Emi Corso,
via Lepanto 43, 09100 Cagliari
oppure mandatemi una e-mail
emanuelacor@tiscalinet.it

denunciare qualcuno di ammirato? Di quelli che si servono dei luoghi comuni e dell'ipocrisia per dar sfogo alle loro frustrazioni? Spedire la mia opinione a gente simile sarebbe inutile. Piuttosto la spedirei alla Procura della Repubblica. Ci ripenso (alle loro argomentazioni) e sono di nuovo senza parole. Avete tutto il mio appoggio per quanto piccolo possa essere... **Silvia**

P.S. Io non avevo visto nulla di *EROTICO* in **Dragon Ball**... Quella gente è proprio malata... Dategli qualche anno e cercheranno di far rimettere i mutandoni ai santi della Cappella Sisitina... Se non ci stanno già provando... Brr...

Due delle tante, tantissime prove d'affetto che abbiamo ricevuto dai nostri lettori. Un abbraccio a tutti. A chi si è ribellato, a chi ha raccolto l'indignazione attraverso internet, a chi si sta battendo con noi, ai nostri avvocati, all'Ambasciata Giapponese che abbiamo al nostro fianco, ai ragazzi dell'A.D.A.M. e a chi sapendo oggi per la prima volta quali accuse stiamo sopportando vorrà solidarizzare con noi. Ma anche con gli altri editori (sia di manga, sia di video) coinvolti in questa folle e anacronistica caccia alle streghe. ***Dragon Ball*** *e le fanzine sugli shonen ai,* ***Lamù*** *(!) e gli anime erotici, tirature sotto sequestro, denunce penali, sante inquisizioni. L'editoriale di questo mese (che troverete anche su altre pubblicazioni, non solo Star Comics) è sufficiente a comunicare la rabbia, la mortificazione, la vergogna (non certo per noi, ma per chi ha strumentalizzato la cosa) che tutti noi proviamo. Cambiamo discorso, va'...*

Cento di questi numeri! (K101-C)

Ciao, Massi! Ti scrivo per fare tanti auguri a tutti voi per il centesimo numero di **Kappa Magazine**. Leggo la vostra/nostra rivista ammiraglia dal numero 50, e non mi ha mai deluso! Devo dire che siete stati coraggiosi a pubblicare manga di autori completamente sconosciuti, però agendo così ci avete fatto conoscere dei veri gioielli come **Narutaru**, **Che Meraviglia**, **Calm Breaker**, ecc. E che dire della splendida sorpresa del numero 100, intitolata **I golfini della nonna**? Splendido! Eccezionale! Mi piacerebbe sapere qualcosa di più su Akihiro Matsuda: ha realizzato altre storie? Sarà possibile pubblicarle? Per quanto riguarda invece **Noise**, per il momento ho letto troppo poco per esprimere un giudizio, ma mi pare molto avvincente, inoltre il tratto di Tsutomu Nihei non mi dispiace affatto. Sono molto contento che presto **KM** sarà regolarmente in formato **Plus**, spero che così sia possibile riprendere **Office Rei**; leggendo gli ultimi angoli della posta ho notato che molti lettori lo criticano, mentre a me piace veramente tanto, e non vedo l'ora di sapere come andrà a finire (mi pare che si sia già concluso in Giappone). Infine vorrei spendere due parole riguardo al 'caso **Dragon Ball**', anche se sinceramente non so cosa dire. Trovo così RIDICOLO che una persona ritenga **Dragon Ball** un fumetto per pedofili, che ancora non riesco a credere a quello che è successo. In ogni caso potete sempre contare sull'appoggio di noi manga-fan, e spero che alla fine tutto si risolverà. Ciao!

P.S. Ho letto anch'io **A sud del confine...** di Haruki Murakami! E' bellissimo!

Alessio Gori, Figline Valdarno (FI)

Difficile cambiare completamente pagina. Il 'caso ***Dragon Ball****' ha sconvolto davvero tutti, come immaginabile... Per il resto, ci tenevo a pubblicare almeno un augurio per il centesimo numero della nostra rivista ammiraglia, e devo confessare che in redazione abbiamo versato qualche lacrimuccia per* ***I golfini della nonna****... Serve una scorza dura per difendersi da associazioni 'attive' e da giornalisti incompetenti, supportati da redazioni che non fanno nemmeno lo sforzo di verificare le notizie (tanto di cappello alla loro deontologia professionale). Ma sotto la scorza batte il cuore di Bambi.* ***Office Rei*** *si concluderà nei plus,* ***Noise*** *avrà modo di sorprenderti (ma non anticipo nulla) e altri nuovi autori arriveranno. Il nostro impegno sarà quello di continuare a non deluderti...*

Ancora auguri (K101-D)

Carissimo Massimiliano, sto stringendo tra le mani il nuovo numero di **Kappa Magazine**, una vera bomba. Sottolineo che è il numero 100, ma non è indispensabile, perché la piega che sta prendendo questo giornale è veramente eccezionale. All'annuncio in più che tra quattro mesi il plus prenderà pianta stabile sono rimasto a bocca aperta, finalmente! Quando ho cominciato a leggere fumetti, 5 o 6 anni fa, snobbavo **Kappa** perché proibitivo per il prezzo e lontano dai miei interessi per i contenuti. Ora invece non passa mese che non lo comperi. E ho capito il perché: è una rivista indirizzata a un pubblico con una formazione mangofila alle spalle, che ormai conosce autori, serie e il pensiero giapponese, e solo ora lo apprezzo per quello che è, veramente eccezionale (nonostante non mi sia ancora dimenticato del caro vecchio **Express**). Due soli consigli. Aumentate le pagine redazionali (anche in bianco e nero): **Kappa** è l'ultima spiaggia per i mangofili assetati di notizie! E poi fate una specie di concorso, magari ogni due o tre mesi: pubblicate un fumetto speditovi da noi lettori, offrireste a tanti uno sbocco per il futuro o semplicemente un momento di gloria... Senti, ora devo lasciarti, se riuscite aumentate anche la posta e iniziate a pubblicare parallelamente a **Kappa** i 'deluxe' dei suoi fumetti (molti numeri della rivista sono ormai esauriti)... Ora vado veramente, ci vediamo. Continuate così, siete grandi!

Francesco Cappe, Treviso

Consigli annotati. Alcuni vedremo di seguirli, tutti è impossibile per ragioni contrattuali. E scrivi ancora, mi raccomando!

Massimiliano De Giovanni

CINQUE MANGA EROTICI!
EROTIC
KAPPA
STORIE DI KAPPA 74
€ 3,62 LIRE 7.000
VIETATO AI MINORI
3
警視庁
The Fishbone
Akira Oyama
M-Stage
Mon Mon
Virgin Heart
Hiyoko Kobayashi
KC KODANSHA
EDIZIONI STAR COMICS